

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418

m a j

5

ROK 95

Cena 2zł 30gr (23 000 zł)

Gramy!



US Navy

Fighters

Alone in the Dark



Ark 3



Big Red Adventure

Adventure

Majówka!

Rdzeniowym ognia!



Ostatni akord Telezgaduli

Przejażdżki łódką...



Dmuchawce...



PLAY BOX '95

Latawce...



Idziemy na majówkę!



R.I.P.

Niby wiosna i ciepło, a ja mam grypę. I w dodatku, nie złapałem jej przyzwoicie w Polsce (na przykład od zalegania w samych slipach na alarmowym balkonie), tylko w zupełnie nieprzyzwoitych warunkach zgnilego, kapitalistycznego Londynu. Do Polski wrócić z grypą – to zupełnie, jakby przemycać tu małe fiaty. No cóż, zdarza się.

Ale ja w zasadzie nie o grypie, a o śmierci. Każdego z nas czeka, to wiadomo. Czasem jednak przychodzi niczym błysk. Puff i już jest. Taką właśnie śmierć zobaczyłem na targach w Olimpia Hall. Nie była ani starą, szkieletową kostuchą, ani piękną, młodą dziewczyną, ani rycerzem na czarnym koniu. Śmierć siedziała tam sobie w fotelu, ubrana w drogi garnitur. Miała zęby z najlepszej porcelany i płynnie mówiła po angielsku. A w kłapie miała identyfikator z tytułem Visitor. Na szczęście, śmierć ta postanowiła do swego mrocznego królestwa zabrać tylko jedną, jedyną rzecz. Waszą przyjaciółkę. Waszą drogą i kochaną Amigę. Tę, dzięki której mieliście przez lata nieklamana przyjemność uprawiania żonglerki dyskietaami.

Śmierć postanowiła ją zabrać, ponieważ nikt nie stanie w jej obronie. Jedna pani z firmy Maxis powiedziała mi nawet: „Amiga is dead” (inna sprawa, że przysłowie mówi: nigdy nie wierz kobiecie). A Amiga patrzyła zrozpaczonymi oczami spaniela i umierała jeszcze bardziej. No cóż, tak to jest, jak się nie ma możliwych protektorów. Co poradzicie, że żadna (sic!) z wielkich firm nie zamierza robić gier na Amigę? W planach tylko PC CD-ROM i konsole (Sony, czasem inne). Niespodziewaną ofensywę podjął też Mac, do niedawna uważany za sprzęt jedynie do pracy. O Amidze głucho. Na jakieś dwieście nowych projektów – te na Amigę dałoby się policzyć na palcach obu rąk. A patrząc na sprzedawalność zachodnich amigowych pism o grach, zauważamy spadek nakładu nawet o 60%. Nieklawo, co? Ale sprawiedliwie. Trzeba iść z postępem i duchem czasu. Starą żonę wyrzucić na śmieci i wziąć młodzieńską kochankę. Najlepiej taką z procesorem Pentium. Zawsze chętna do wszystkiego.

Requiescat in pace, Amigo! No, ale jeszcze trochę o Tobie, Przyjaciółko, popiszemy. W końcu większość naszych Czytelników ma Cię i lubi. A czytelnik – rzecz święta. Nieuchronnie jednak zbliża się era konsol i PC.

Jacek Piekara

GRAMY!

US Navy Fighters str. 4
Darek Bujalski



Żelazny krzyż str. 8
Jacek Ilczuk

Centurion str. 10
Jacek Ilczuk



Miejski włóczęga
str. 12
Jacek Piekara

Hop Siup!
str. 14
Przemek Ścierański



Harrier Jump Jet str. 20
Wiktor Kozłowski

Zawód armator str. 22
Jacek Piekara



Premier Manager 3 str. 24
Jakub T. Janicki

Magiczne świece str. 26
Jacek Piekara

TARGI

ECTS Spring '95 str. 30
Jacek Piekara,
Wojtek Setlak

Play Box '95 str. 34
Zgredaktor &
Tajemniczy Nieznajomy

TEMAT NUMERU

Rdzeniowym
ognia str. 52
Jacek Ilczuk

PUBLICYSTYKA

Chaos Works str. 58
Maksymilian Wrzesiński

Gry fabularne str. 60
Rafał Koliński

HARDWARE

Kwadrofonia
dźwięków str. 63
Piotr Dybiec

LISTY DO REDAKCJI

Reakcje redakcji str. 64
Papa Corleone

VARIA'tkowo

Konferencja
dr. De Stroyera str. 66

Słowo na sobotę str. 67
Randall

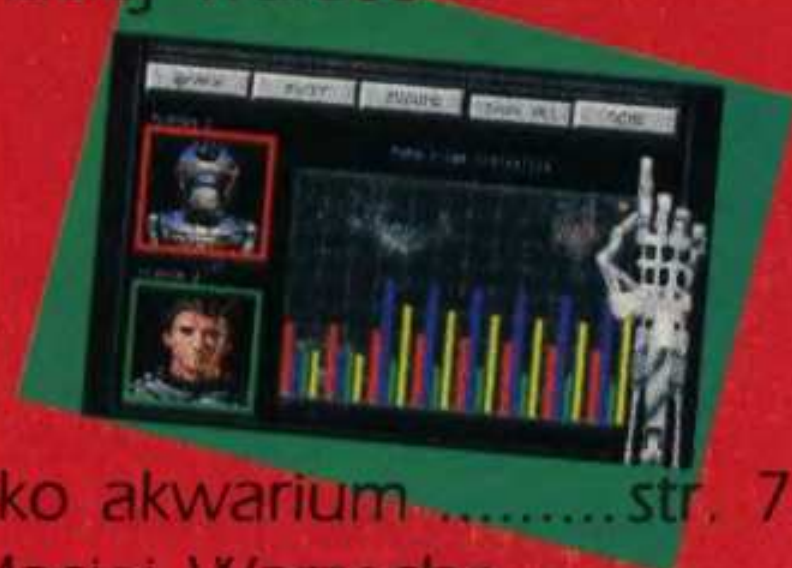
RECENZJE

Magic Death str. 68
Maciej Warzecha

Sango Fighter str. 68
Wiktor Kozłowski

A N I E I NDEKS PROGRAMÓW NUMERU

Space Federationstr. 69
Maciej Warzecha



Eko akwriumstr. 70
Maciej Warzecha

The Big Red
Adventurestr. 70
PiŁA

Whizzstr. 71
Dariusz Pietrzykowski



Terminal Terrorstr. 72
Jacek Piekara

Rally
Championshipstr. 72
PiŁA



Burn Timestr. 73
Dariusz Pietrzykowski

Alone in
the Dark IIIstr. 74
Jacek Piekara



Eksperyment
Delfinstr. 74
Malcolm Capusta

ATR
str. 75
Przemko Ścierański

Front Lines
str. 76
Wojciech Setlak

Nadesłano
str. 76

GamblerClub
str. 78

NEWS
Świeże mięsko
(software)
str. 80

Skład złomu
(hardware)
str. 82

KONKURSY
A niech to Otello!
str. 82
Andrzej Majkowski

Ostatni akord
konkursu
Telegadula
str. 83
Andrzej Majkowski

Galeria
str. 84

Tips & Tricks
str. 35
don Pedro (z K.D.)

Program
3 x Logic Games
Across the Rhine
Aladdin
Alone in the Dark III
Armored Fist
Armour-Geddon
ATR
Baldies
Battle Command
Big Red Adventure
Burn Time
Centurion
Conqueror
Cool Spot
DreamWeb
Dungeon Master II
Eksperyment Delfin
Front Lines
Harrier Jump Jet
Harvester
Hell
Iron Cross
James Pond 3
Jazz Jack Rabbit 2
Kid Chaos
Kingdom
Legends of Valour
M1 Tank Platoon
Madcap Race
Magic Candle 2
Magic Candle 3
Magic Carpet
Magic Coins
Magic Death
Marvin's Marvellous Adventure
Mnemotron
Naughty Ones
Operation Combat 2
Out to Lunch
Pacific Islands
Perfect General II
Ports of Call
Primal Rage
Premier Manager 3
Pro Hockey '95
Putty Squad
Rally Championship
Rise of the Robots II
Ruff'nTumble
Sango Fighter 2
Sen
Sherman - M4
Sherman for Windows
Simisle
Skins Golf at Bighorn
Space Federation
Team Yankee
Teo
Terminal Terror
US Navy Fighters
Wa-Tor
Werewolf vs. Comanche
Whizz
Zombie Dinos...

Artykuł Strona
Nadesłanostr. 77
Newsstr. 80
Hop Siuplstr. 14
Alone in the Dark IIIstr. 74
Rdzeniowym ognialstr. 52
Rdzeniowym ognialstr. 53
ATRstr. 75
Newsstr. 81
Rdzeniowym ognialstr. 56
The Big Red Adventurestr. 70
Burn Timestr. 73
Centurionstr. 10
Newsstr. 81
Hop Siuplstr. 14
Nadesłanostr. 76
Newsstr. 80
Eksperyment Delfinstr. 74
Front Linesstr. 76
Harrier Jump Jetstr. 20
Newsstr. 80
Nadesłanostr. 76
Żelazny krzyżstr. 8
Hop Siuplstr. 14
Nadesłanostr. 77
Hop Siuplstr. 14
Newsstr. 80
Miejski włóczęgastr. 12
Rdzeniowym ognialstr. 57
Newsstr. 80
Magiczne świecestr. 26
Magiczne świecestr. 26
Newsstr. 80
Nadesłanostr. 77
Magic Deathstr. 68
Hop Siuplstr. 14
Nadesłanostr. 77
Hop Siuplstr. 14
Nadesłanostr. 76
Hop Siuplstr. 14
Rdzeniowym ognialstr. 57
Newsstr. 81
Zawód armatorstr. 22
Newsstr. 81
Premier Manager 3str. 24
Newsstr. 80
Hop Siuplstr. 14
Rally Championshipstr. 73
Newsstr. 81
Hop Siuplstr. 14
Sango Fighterstr. 68
Nadesłanostr. 76
Rdzeniowym ognialstr. 53
Rdzeniowym ognialstr. 52
Newsstr. 81
Newsstr. 80
Space Federationstr. 69
Rdzeniowym ognialstr. 56
Nadesłanostr. 77
Terminal Terrorstr. 72
US Navy Fightersstr. 4
Eko akwriumstr. 70
Newsstr. 81
Whizzstr. 71
Newsstr. 81



Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stepieńska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: lupus@sam.nask.com.pl

DTP:
Agnieszka Brzozowska
Piotr Kakiet

Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer

Korekta:
Lidia Sadowska

Projekt graf. okładki
Piotr Kakiet

Ilustracja na okładkę:
© Jacek Kopalski

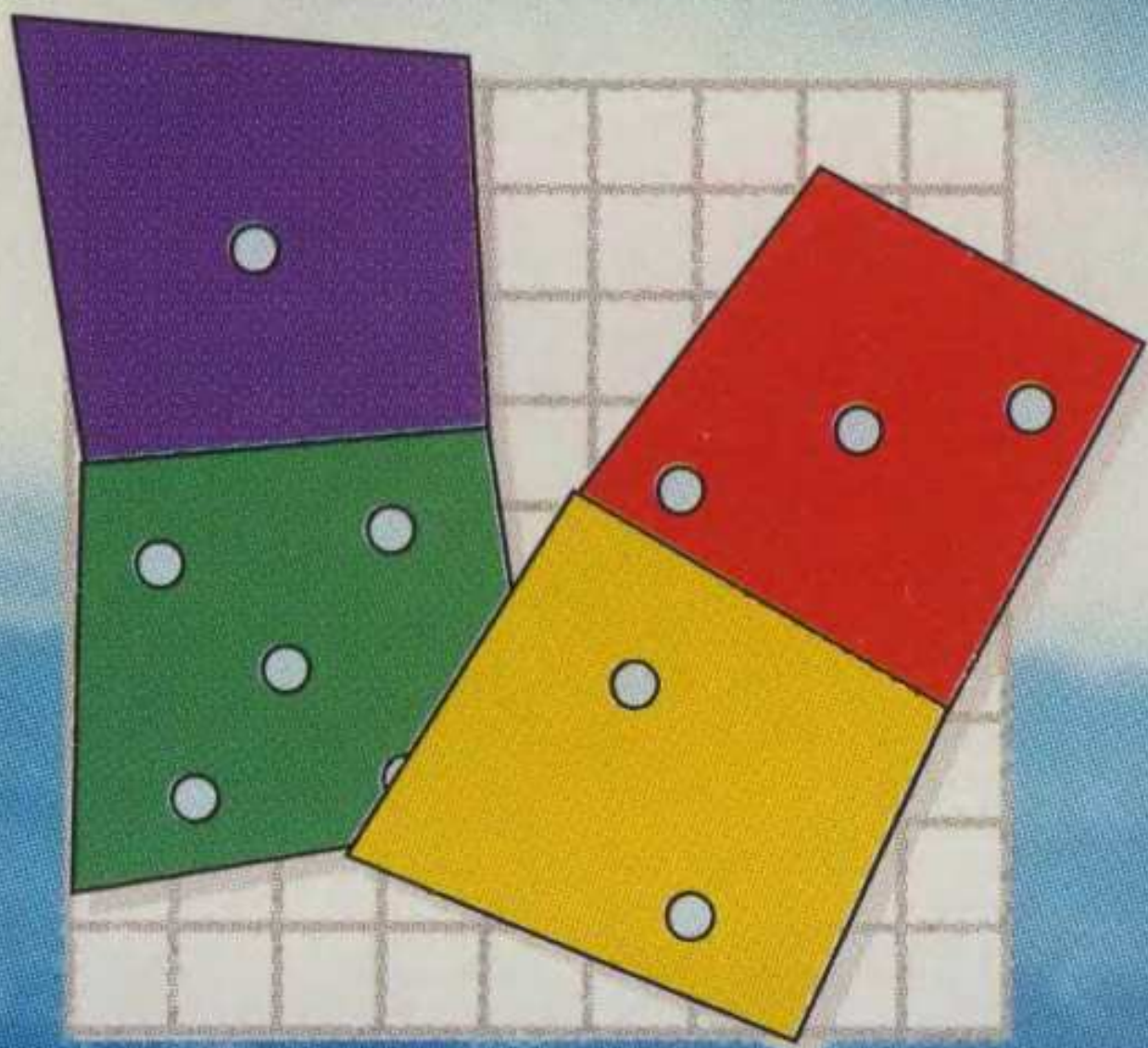
Za treść ogłoszeń
redakcja nie odpowiada.

Redakcja nie zwraca nie
zamówionych maszynopisów
oraz zastrzega sobie prawo
dokonywania adustacji
i skrótów.

Nasświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37 37 14, 37 05 65

Druk:
Zakłady Graficzne
Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

Szulerphone, czyli dyżury redakcji
zawsze w środę 14.00 - 16.00



Jak myślicie? Czy istnieje gra, której wszystkich możliwości nie potrafi obsłużyć komputer klasy IBM PC? Otóż US Navy Fighters jest grą, przy której nawet Pentium 90 MHz dostaje znacznej zadyszki i wstydliwie spuszcza oczęta (oczywiście przy maksymalnych ustawieniach).

Lotnictwo morskie w dzisiejszych czasach stanowi jeden z najbardziej zabójczych typów broni na polu walki, a dzięki Electronic Arts możemy zostać pilotami najnowocześniejszych myśliwców morskich.

Fabula gry

jest osadzona we współczesnych realiach. Autorzy gry w drastyczny sposób przedstawili swoją wersję rozwoju wydarzeń, które mogą (ale nie muszą) nastąpić w niedalekiej przyszłości.

Otóż, powszechnie znany polityk – Borys Jelcyn, naplwszy się przedtem solidnie (aby mieć jasność myśli i pewność działania) pomyślał sobie, że być może rządy terroru nie były takie złe. Ludzie na pewno tęsknią za czasami wielkiego ZSRR. Postanowił więc z powrotem przyłączyć regiony, którym

stałeś się na lotniskowiec Eisenhower, a wraz z nim – na Morze Czarne.

Historia ta stanowi tylko otoczkę dla ponad 50 misji (możesz stworzyć nieograniczoną liczbę własnych misji), których trudność stopniowo wzrasta. Są tam m.in. misje patrolowe, eskortowe, atakowanie statków, żółtów...

wietrzne itd. W programie masz do dyspozycji, oprócz samolotów będących normalnie

jest, abyś osobiście ukończył misję. Natomiast w USNF jeśli nie Ty – to kto inny ją ukończy. Ważniejsze jest, abyś przeżył. Oczywiście, jeśli będziesz stale unikał walki, to ominą Cię wszelkie zaszczyty.

Początek

gry jest standardowy. Główne menu zawiera podstawowe opcje gry. Na

US NAVY FIGHTERS

lotniskowców amerykańskich, także... radzieckiego Su-33.

Cel

gry jest prosty – musisz przetrwać! W wielu innych symulatorach najważniejsze

Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

pierwszy ogień radzę wziąć udział w misjach treningowych. Będziesz mógł przećwiczyć postępowanie w różnych sytuacjach, od prostych – po ekstremalnie trudne. Jeżeli się przyłożysz w trakcie szkolenia, to prawie nic nie zaskoczy Cię w przyszłości.

Kiedy już będziesz się czuł pewnie za sterami, możesz przystąpić do zawierającej 50 misji kampanii. Oryginalnie US Navy Fighters zawiera tylko jedną kampanię – Ukraina 1995, ale daje to nadzieję, że wkrótce zostaną opracowane nowe kampanie, z

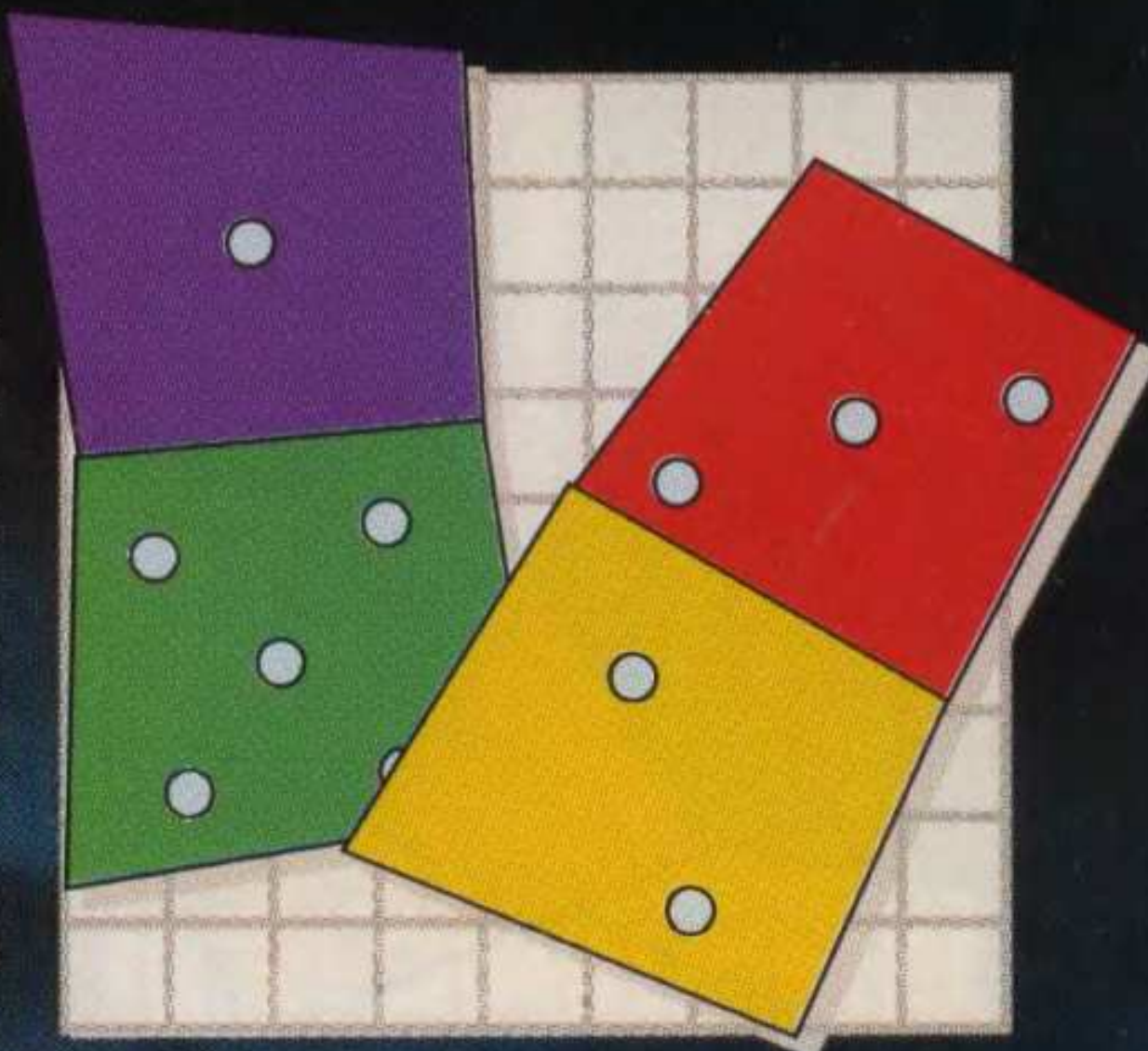
prostej. Tak jednak nie jest. Przed każdą misją przeprowadza się wywiad w celu ustalenia wielu czynników mogących mieć wpływ na jej przebieg, np. ukształtowanie terenu, rozmieszczenie stanowisk obrony przeciwlotniczej itd. Następnie zostaje dokładnie wyznaczona optymalna trasa przeletu (nie będąca bynajmniej linią prostą) i tzw. punkty zwrotne, w których następują zmiany kursu. Dokładne informacje o wyznaczonej trasie otrzymasz na odprawie, a dane umożliwiające dolot do poszczególnych punktów zwrotnych zostaną wprowadzone do komputera pokładowego Twojego samolotu.

Dlatego zaraz po starcie włącz okienko informacyjne – [Shift] + [6], w którym będą wyszczególnione: nazwy kolejnych punktów zwrotnych, odchylenie od kursu

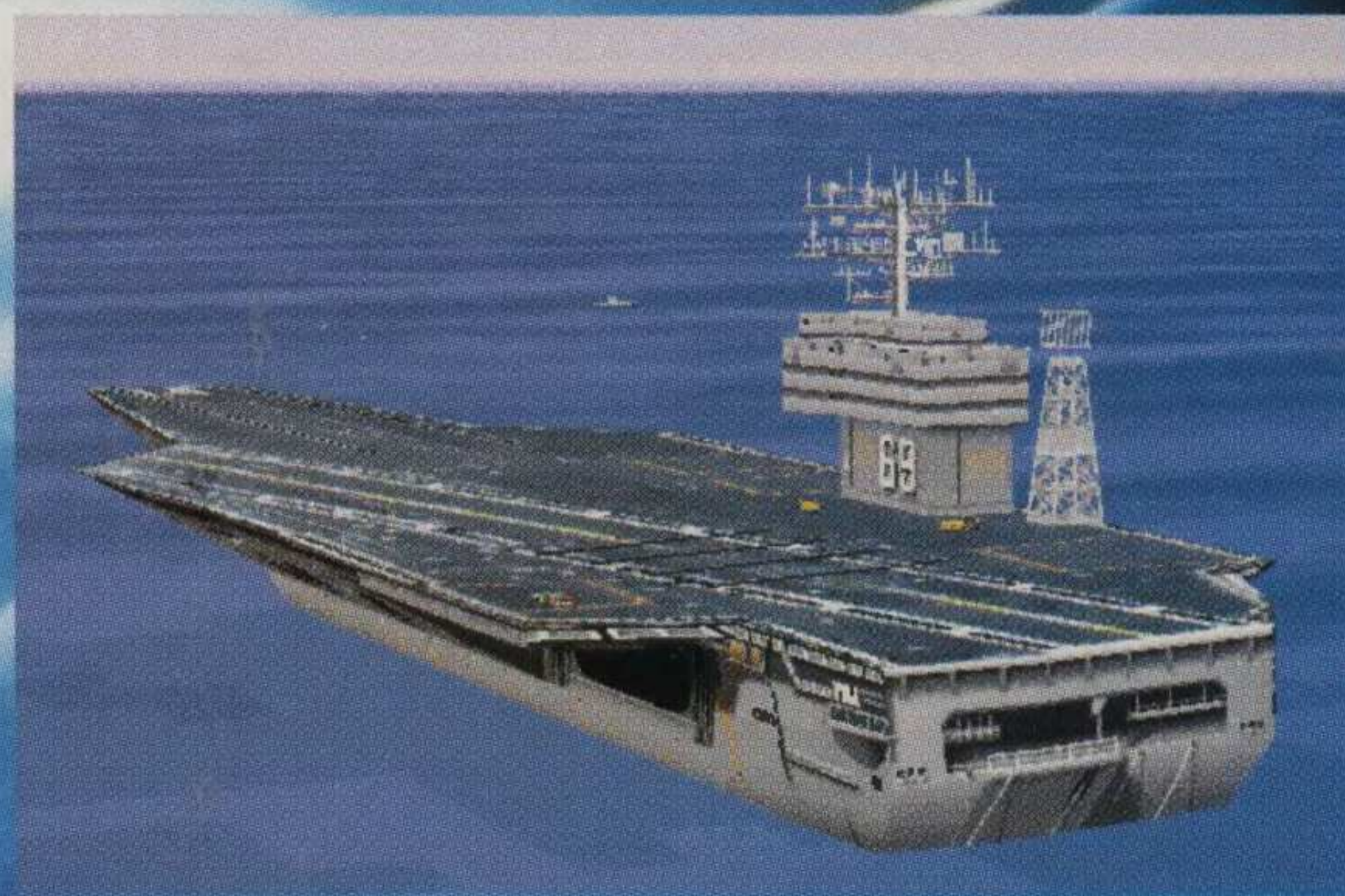
Wykrycie wroga

nie należy do zadań najłatwiejszych. Aby tego dokonać masz do dyspozycji radar i detektor podczerwieni. Z radaru możesz korzystać zawsze, natomiast z detektorem podczerwieni czasami mogą być problemy.

Radar – [[R], a następnie [Shift] + [9] w celu włączenia okienka radaru) posiada dwa tryby pracy. Oba znajdują zastosowanie w różnych warunkach. Tryb



RWS służy do przeszukiwania przestrzeni w celu znalezienia kontaktu i pomia-



n o -
w y m i
misjami.

Start

nie jest trudnym zadaniem. Musisz poczekać na zezwolenie od dowódcy katapulty, upewnić się, że masz wysunięte klapy i uruchomić dopalacz. Zaraz po starcie schowaj podwozie, a po osiągnięciu prędkości ok. 200 węzłów – klapy. Następnie zmniejsz ciąg do 100% i możesz już rozpocząć wspinanie się na wyższy pułap. W czasie lotu poprzez naciśnięcie [Esc] masz dostęp do menu, w którym m.in. możesz włączyć różne ułatwienia, zmienić szczegółowość grafiki, głośność dźwięku itd.

Nawigacja

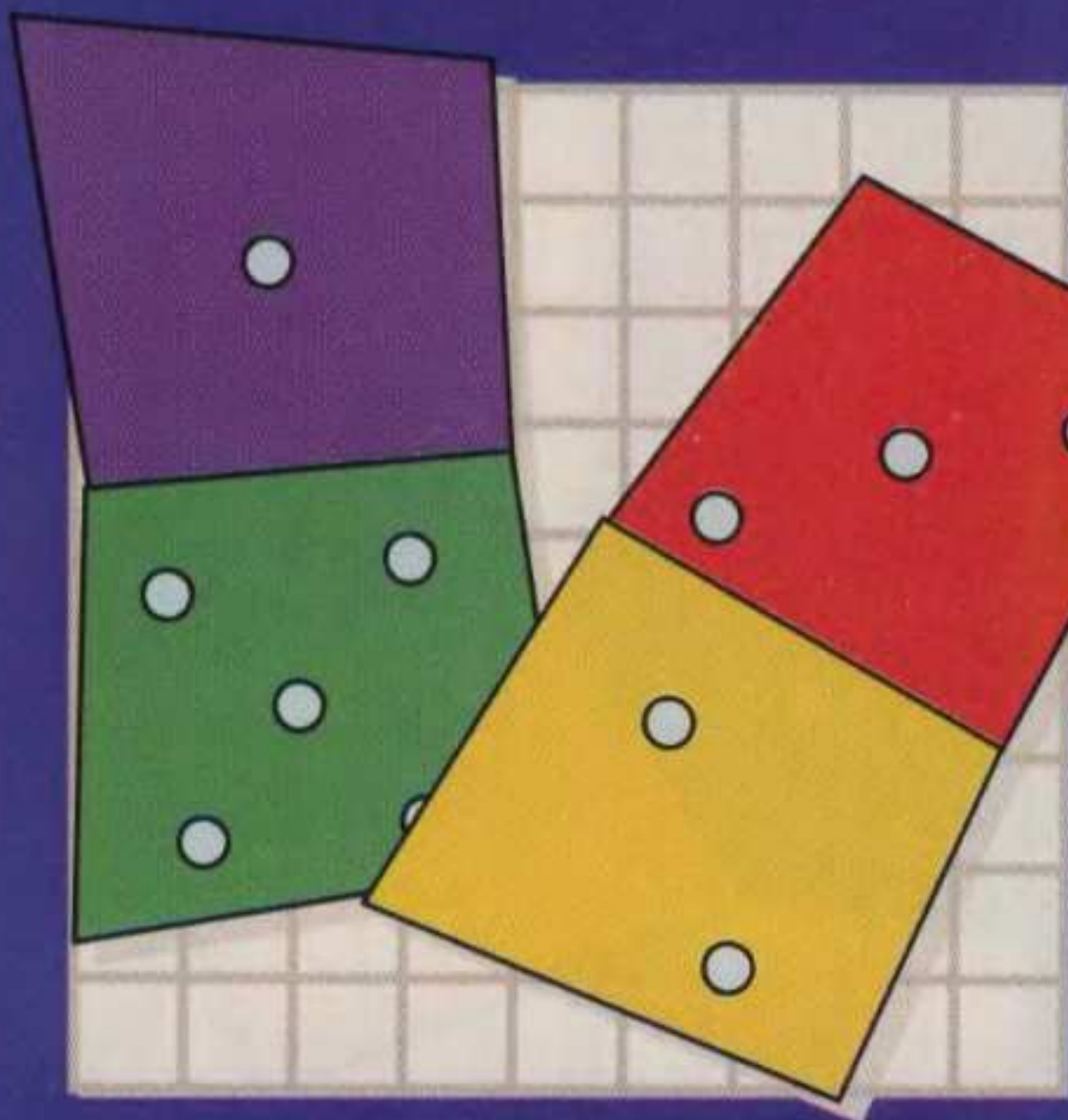
na współczesnych samolotach jest dosyć łatwa. Wydawałoby się, że najprościej jest dolecieć do celu w linii



(jeżeli odchylenie wynosi 0 stopni, to znaczy, że jesteś idealnie na kursie) dla danego punktu i odległość od niego. Nie będę dużo czarował i powiem, że większą część trasy przeleciysz na włączonym autopilocie i kompresji czasu (chyba że jesteś maniakiem realizmu). Dodam tylko, że możesz oczywiście przestawiać nawigację na kolejne punkty zwrotne.

NOWOCZESNE SAMOLOTY POTRZEBUJĄ CORAZ DOSKONALSZYCH KOMPUTERÓW, A NOWOCZESNE SYMULATORY LOTÓW RÓWNIEŻ NIE ZADOWOLĄ SIĘ BYLE CZYM...





ru odległości od niego, natomiast tryb TWS – do śledzenia już zlokalizowanego obiektu. Przełączanie między trybami następuje automatycznie, w zależności od nastawionego zasięgu radaru.

Użycie radaru ma dwa ograniczenia. Po pierwsze, używając go w sposób ciągły dajesz znać przeciwnikowi o swojej obecności. Dlatego, jeżeli Twoja misja wymaga jak najdłuższego pozostania w ukryciu – wyłącz radar. Zresztą Ty też masz możliwość wykrywania fal radarowych, dzięki systemowi ostrzegania RWR – [Shift] + [5]. Po drugie, za

pomocą radaru wykryjesz tylko samoloty i statki.

Detektor podczerwieni – ([I] lub przycisk M w okienku radaru) nie ujawnia Twojej obecności, a wykrywa samoloty, statki, czołgi, samochody. Nawet kilka razy udało mi się wykryć przebiegających ludzi! Jednak także detektor podczerwieni ma pewne ograniczenia – działa tylko na małą odległość, a jego wskazania zależą od warunków pogodowych i... nie jest on montowany jako stałe wyposażenie samolotów (z wyjątkiem Su-33 i F-14). Znaczący to, że zamiast części uzbrojenia musisz wziąć zasobniki FLIR, zawierające detektory podczerwieni.

Opisane wyżej urządzenia niestety nie zawsze wystarczają. Za ich pomocą nie znajdziesz np. mostu, który masz zbombardować. W tym wypadku pozostaje do dyspozycji Twój stary znajomy – „Dobry Wzrok” (nieco może nadwerężony przez stałe gapienie się w monitor).

Taktyka walki

zależy od danej misji oraz od typu samolotu i rodzaju



ju wybranego uzbrojenia. Jeżeli nie lecisz sam, ważna jest również właściwa współpraca z Twoim skrzydłowym, odpowiednie wydawanie rozkazów i wysłuchiwanie komunikatów od niego.

Wybór samolotu przed konkretną misją stanowi o jej sukcesie lub klęsce. Na misje o charakterze prze-

chwytyjącym wybierz F-14 lub Su-33, w misjach uderzeniowych bardziej odpowiednie będą A7E Corsair lub F/A-18D Hornet. Musisz dbać o swoje samoloty, tylko modeli A7E masz praktycznie nieograniczoną liczbę, natomiast F-22 otrzymasz do dyspozycji po zakończeniu 39 misji.

Ogólnie rzecz biorąc, każda walka ma podobny przebieg. Musisz zlokalizować przeciwnika, zbliżyć się do niego, wycelować i zniszczyć, starając się przy tym, aby on nie zrobił tego samego. W tej „zabawie” ważne jest, aby nie stracić przeciwnika z oczu i nie dopuścić, aby zaszedł Cię od tyłu.

Cele wyznaczasz kilkoma metodami. Możesz myszką zaznaczyć cel, klikając bezpośrednio na nim lub na symbolizującej go kropce na



monitorze radaru, albo poprzez użycie odpowiednich klawiszy. Po wyznaczeniu celu i ukazaniu się jego wskaźnika na HUD musisz dowiedzieć się, czy na pewno jest to wróg. Jedną z możliwości jest użycie systemu IFF (identification friend or foe – [U]), który nie zawsze skutkuje. Można też włączyć sobie ułatwienie w grze, wypisujące nazwy wszystkich obiektów.

Aby sprawnie działać i nie tracić bezsensownie uzbrojenia, musisz mieć pewną wiedzę o posiadanym uzbrojeniu. Dlatego pozwolę sobie udzielić paru, moim zdaniem, ważnych rad. Jeżeli zaatakowałeś przeciwnika pociskiem półaktywnym – to dopóki nie osiągnie on celu, nie możesz poszukiwać innego. Pociski naprowadzane podczerwienią są najskuteczniejsze, jeżeli wystrzelisz je

wprost na dysze silników. Aby użyć bomb kierowanych laserem, musisz zabrać ze sobą zasobnik zawierający laser Pave Spike. Za pomocą pocisków HARM możesz niszczyć obiekty wysyłające promienie radarowe, np. stacje radarowe lub niebezpieczne wyrzutnie pocisków ziemia-powietrze. Bombardowanie jest nieskuteczne, jeżeli oddalisz się od atakowanego celu ponad 2 mile morskie. W trakcie naciskania spustu nie możesz wykonywać żadnych gwałtownych manewrów, gdyż wpływają one na kurs odpalonego pocisku. Musisz



też zwracać uwagę na wskaźnik prawdopodobieństwa trafienia – im większy, tym trafienie pewniejsze (ale nigdy w 100%).

Walka to nie tylko atak, ale również skuteczna obrona. Masz do dyspozycji kilka niespodzianek dla atakującego Cię przeciwnika. Są to: wspomniany wcześniej system ostrzegania przed radarem RWR, flary (stosowane podczas ataku pociskami na podczerwień), paski folii aluminiowej (zakłócające pracę pocisków kierowanych radarem) oraz ECM (system zakłóceń elektromagnetycznych, również zaburzający pracę pocisków na radar). Przy stosowaniu systemu ECM musisz być pewien, że w Twoim kierunku został wystrzelony pocisk na radar, gdyż stajesz się przez niego dużo łatwiej „widoczny” dla przeciwnika. Uniknąć bliższego kontaktu z ostrzałem przeciwnika możesz także poprzez nagłe zwroty. Lot „na słońce” umożliwia zgubienie pocisków na podczerwień.

Po wypełnieniu powierzonych na odprawie zadań, albo jeśli wytrącisz

US NAVY FIGHTERS CD
Electronic Arts 1994
Symulacyjna
IBM PC CD-ROM

Grafika		99%
Dźwięk		85%
Grywalność		95%
Pomysł		90%
Ogółem		95%





całe uzbrojenie, pora wracać na lotniskowiec. Gdy doleć do niego na odległość 8 mil, dostaniesz się w strefę ochrony okrętu (We are almost home!). Od tej pory, jeżeli będziesz zmuszony katapultować się, zostaniesz odnaleziony i uratowany.

Lądowanie

należy, obok walki powietrznej, do najtrudniejszych manewrów. Pół biedy, gdy

rodynamiczny, zmniejsz ciąg i prędkość do ok. 300 węzłów, wysuń hak i podwozie. Gdy zwolnisz do ok. 200 węzłów – wysuń klapy, a po osiągnięciu prędkości 180 węzłów – przyciągnij drążek do siebie tak, aby kąt nachylenia wynosił ok. 15 stopni. Wyłącz hamulec aerodynamiczny i reguluj prędkość za pomocą kąta nachylenia. Pamiętaj tylko, aby prędkość nie spadła poniżej 150 węzłów.

Mała klawiszologia

- [A] – autopilot
- [Shift] i [4] – okienko z celem
- [Shift] i [5] – okienko RWR (wskaźnik promieniowania mikrofalowego)
- [W] i [Shift] + [W] – następny i poprzedzający punkt zwrotny
- [1...7] – zmiana ciągu silników
- [Enter] – obramowanie najbliższego celu
- ['] – obramowanie celu najbliższego od środka ekranu
- [T] i [Shift] + [T] – obramowanie kolejnych celów
- [U] – włączenie IFF (identyfikator swój-wróg)
- Garść rozkazów dla skrzydłowego:
- [Alt] + [E] – zaatakuj mój cel
- [Alt] + [W] – zaatakuj cel tej samej klasy
- [Alt] + [R] – zaatakuj mój cel, pozostając w szyku
- [Alt] + [P] – ubezpieczaj mnie
- [Alt] + [D] – przerwij atak
- [Alt] + [B] – wracaj do bazy

widoczność jest dobra, prawdziwa zabawa zaczyna się, gdy widoczność jest zbliżona do zera. Gdy jesteś w odległości ok. 10 mil od lotniskowca – możesz zacząć manewr lądowania. Na początek włącz ILS (Instrument landing system – [N]). Zniż się do wysokości około 2000 stóp i wyrównaj lot. Teraz włącz hamulec ae-

Jeżeli znajdujesz się dokładnie naprzeciw lotniskowca, to na swoim HUD zobaczysz dwie prostopadłe linie. Musisz tak manewrować, aby obie linie utworzyły krzyż. Słuchaj uważnie komunikatów oficera kierującego lądowaniem. Komunikaty, które może on podać to: Go Right lub Go Left, Higher (zwiększ wyso-

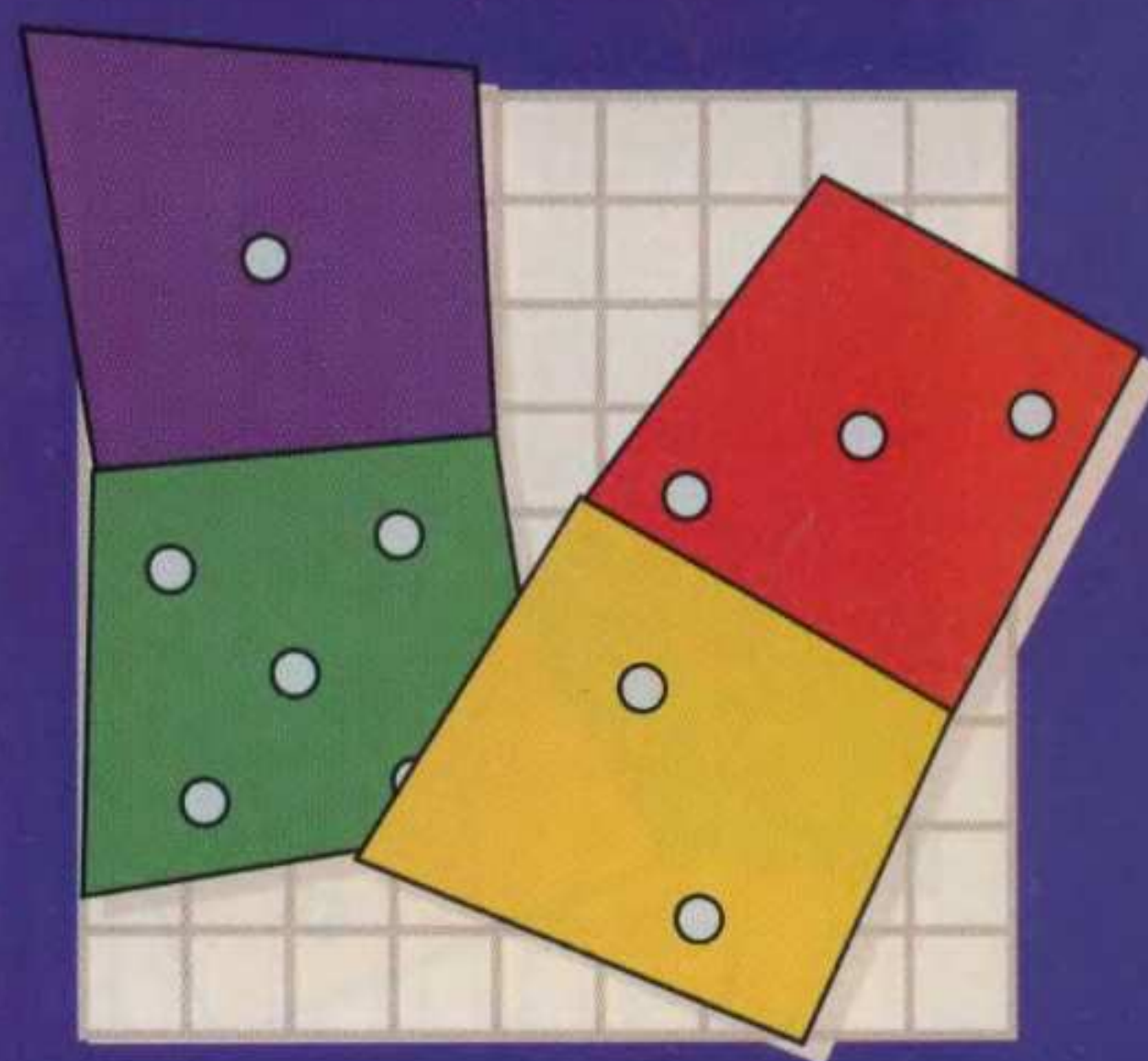
kość dodając ciągu), Lower (zmniejsz wysokość poprzez uniesienie dziobu samolotu), Call the Ball (żądanie potwierdzenia kontaktu wzrokowego), Go Around lub Wave Off (zaniechaj lądowania i natychmiast dodaj ciągu), Bolter (hak nie złapał liny, natychmiast dodaj ciągu).

Realizm

jest jedną z mocniejszych stron USNF. Odwzorowanie poszczególnych drobiazgów jest imponujące. Można nawet zaryzykować, że jest to pod tym względem (i nie tylko) najlepszy symulator nowoczesnych samolotów, jaki powstał do tej pory. Przed poszczególnymi misjami bierzesz udział w odprawach, które są prawie filmami wideo.

Możesz wybrać sobie widzenie pilota, rolę którego odgrywasz albo, jaki rysunek ma być umieszczony na dziobie samolotu, a jaki na ogonie...

W czasie lotu ulegasz przeciążeniom, oślepia Cię słońce i możesz wpaść w korkociąg. W innych znanych mi symulatorach wystarczyło zawsze chwycić przeciwnika na celownik, wystrzelić dwie rakiety z rzędu i sprawę miało się z głowy. Tutaj to nie wszystko. Jeżeli np. odpalisz rakietę w czasie ostrego skrętu, gdy samolot ulega silnemu przeciążeniu, to znacznie spada skuteczność



trafienia. Takich przykładów mógłbym podać wiele. Wydajesz rozkazy, słuchasz rozkazów, wszystko prawie tak, jak w czasie prawdziwej służby.

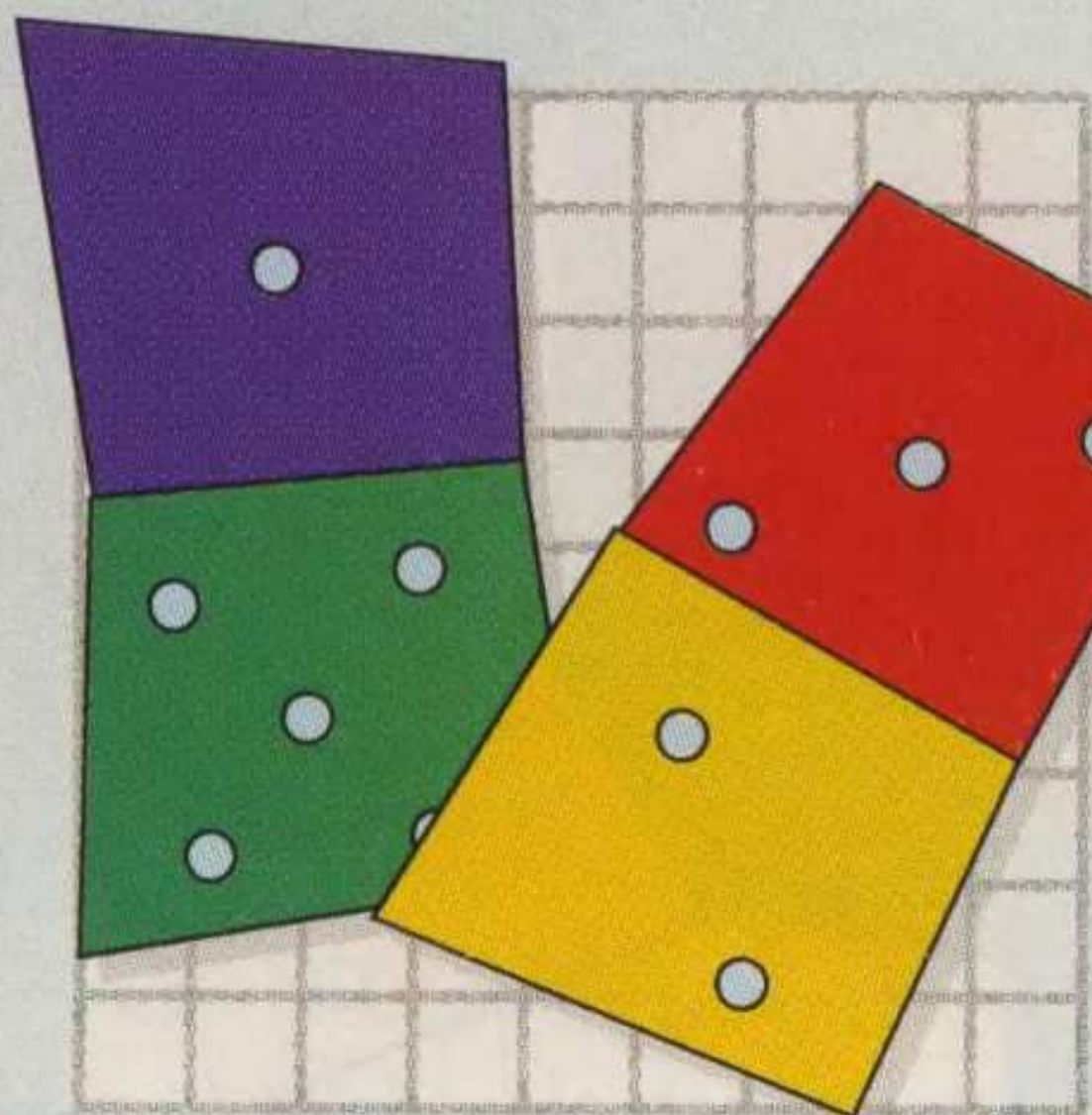
Wymagania sprzętowe

są chyba jedynym minusem gry: minimum 486SX z kartą SVGA, 4 MB RAM, 7 MB na twardej i CD-ROM. Ale gra wiele wtedy traci na swojej oprawie graficznej (rozdzielczość tylko 320x200). Mając 486DX2 można cieszyć się rozdzielczością 640x480. Trybu 800x600 i... 1024x768 z pełnym odwzorowaniem szczegółów na ekranie nie obsłuży nawet Pentium 90 MHz. US Navy Fighters należy do gier nowej generacji, które wymagają sprzętu nowej generacji...

Darek Bujalski



GAMBLER 5/95



dii (D-Day). Potem przychodzi kolej na następne potyczki z tej kampanii, m.in. „O jeden most za daleko” (Arnhem). Ostatni scenariusz dotyczy opanowania i utrzymania mostu na Renie w Remagen (7.03.1945).

Oprócz misji historycznych możemy też tworzyć własne (CUSTOM). Sprowadza się to praktycznie do określenia sił biorących udział w walce, wsparcia lotniczego i artyleryjskiego, wyznaczenia czasu gry... Niestety, nie mamy możliwości stworzenia własnej mapy.

Mapy wykonano na podstawie danych historycznych. Jednak dobór jednostek odbiega znacznie od rzeczywistości. Każda strona posiada określoną liczbę punktów, które przeznacza na zakup oddziałów. Gracz kompletuje własną „armię” według osobistych preferencji, a komputer – losowo. Skala walk jest niewielka. Jednostki piechoty mają wielkość drużyny. W wypadku artylerii i wojsk pancernych mamy do czynienia z pojedynczymi działami lub wozami.

Dużym plusem scenariusza jest to, że aby zwyciężyć – nie musimy osiągnąć określonych punktów. Owszem, wskazane

ŻELAZNY KRZYŻ

**ZACZĘŁO SIĘ TO
6 CZERWCA 1944
ROKU NA PLA-
ŻACH NORMAN-
DII...**

jest zdobycie celów terenowych, jednak nie za wszelką cenę. Gdy widzimy, że sytuacja układa się dla nas niepomyślnie, możemy „okopać się” i czekać...

Wszystkie dostępne scenariusze można przejść bardzo szyb-

Iron Cross jest grą strategiczno-wojenną, wyraźnie odbiegającą od standardu gatunku. Firma New World Computing zrezygnowała ze zwyczajowego podziału planszy gry na heksy, czy też na kwadraty. W ten sposób pole walki stało się bardziej zbliżone do rzeczywistości. Jednostki przemieszczają się różnymi drogami, mieszają ze sobą, niekiedy nawet dochodzi do zatorów... Wszystko to w czasie realnym, choć jest on zatrzymywany na wydawanie rozkazów. Wreszcie coś innego, różniące się od planszówek!

Scenariusz i reżyseria

Gra zawiera 12 scenariuszy zrealizowanych na podstawie rzeczywistych walk. Pierwszy z nich – to lądowanie w Norman-



ko (ok. 30 min na każdy), co jest wygodne dla wszystkich, którzy nie lubią ciężkich, wielogodzinnych rozgrywek. Nie znaczy to, oczywiście, że „od ręki” osiągniemy wielkie sukcesy... Komputerowy przeciwnik jest stosunkowo inteligentny.

Wygrana zależy od bilansu zniszczonych jednostek własnych i przeciwnika oraz od opanowania celów terenowych. Poszczególne misje można przechodzić wielokrotnie. Wyniki są sumowane w punktacji „kariery wojskowej”.

Uwagi praktyczne

1. Zwycięstwo w grze w znacznej mierze uzależnione jest od odpowiedniego doboru jednostek i początkowego położenia oddziałów.
2. Lepiej nie zmieniać celu wybranego automatycznie przez jednostkę (Best Target), w większości wypad-

ków taki ostrzał jest skuteczniejszy.

3. Często bywa skuteczna technika czołowego ataku. Paradoksalne, ale w Iron Cross taki atak może przynieść lepsze skutki i to przy mniejszych stratach własnych...
4. W grze zostały „przekladowane” możliwości rusznicy przeciwpancernych, natomiast zaniżono efektywność artylerii przeciwpancernej. Lepiej więc inwestować w piechotę, uzbrojoną w karabiny maszynowe i rusznice.
5. Do działań obronnych trzeba wykorzystywać budynki. Należy grupować w nich, w pewnej odległości od siebie, kilka jednostek. Atakujące taką pozycję oddziały będą narażone na ogień zaporowy. Dobrą osłonę stanowią także drzewa.
6. Wsparcie lotnicze lub artyleryjskie realizowane jest z pewnym opóźnieniem. Dlatego w wypadku przemieszczających się jednostek trzeba przewidywać ich marszrutę i jako cel wskazywać przypuszczalne miejsce na trasie. Lepiej nie grupować zbyt wielu własnych oddziałów, gdyż mogą być narażone na ogień wspierający przeciwnika.

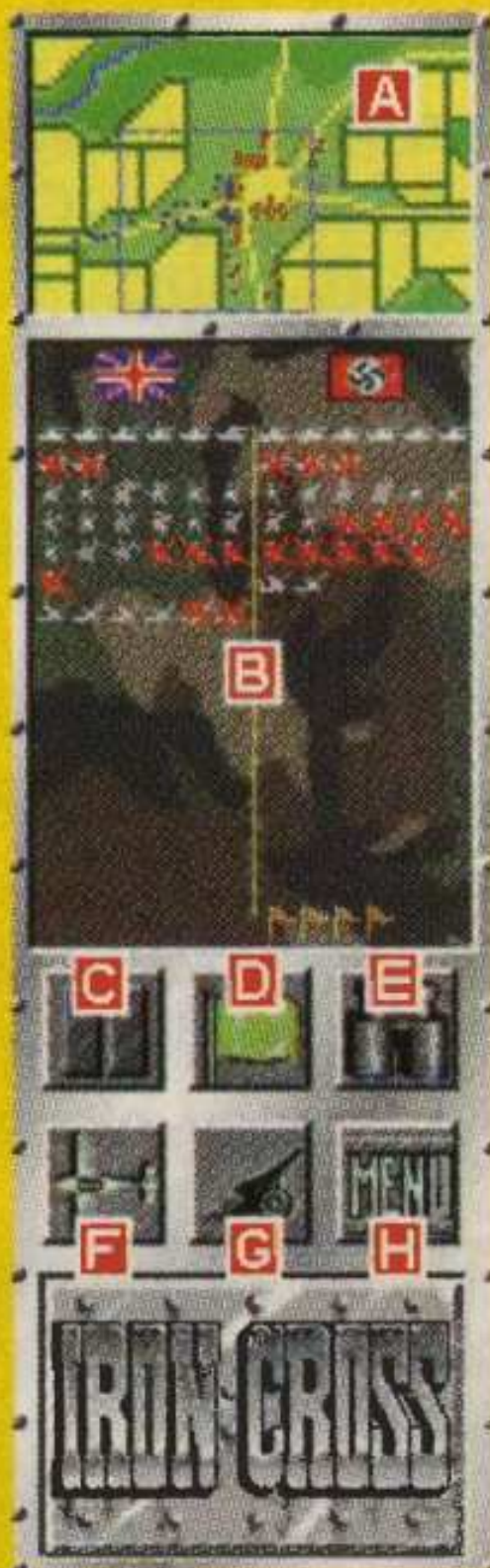
Podsumowanie

Dźwięk bardzo dobry, trzeba jednak mieć kartę dźwiękową. Niestety, na oprawę graficzną

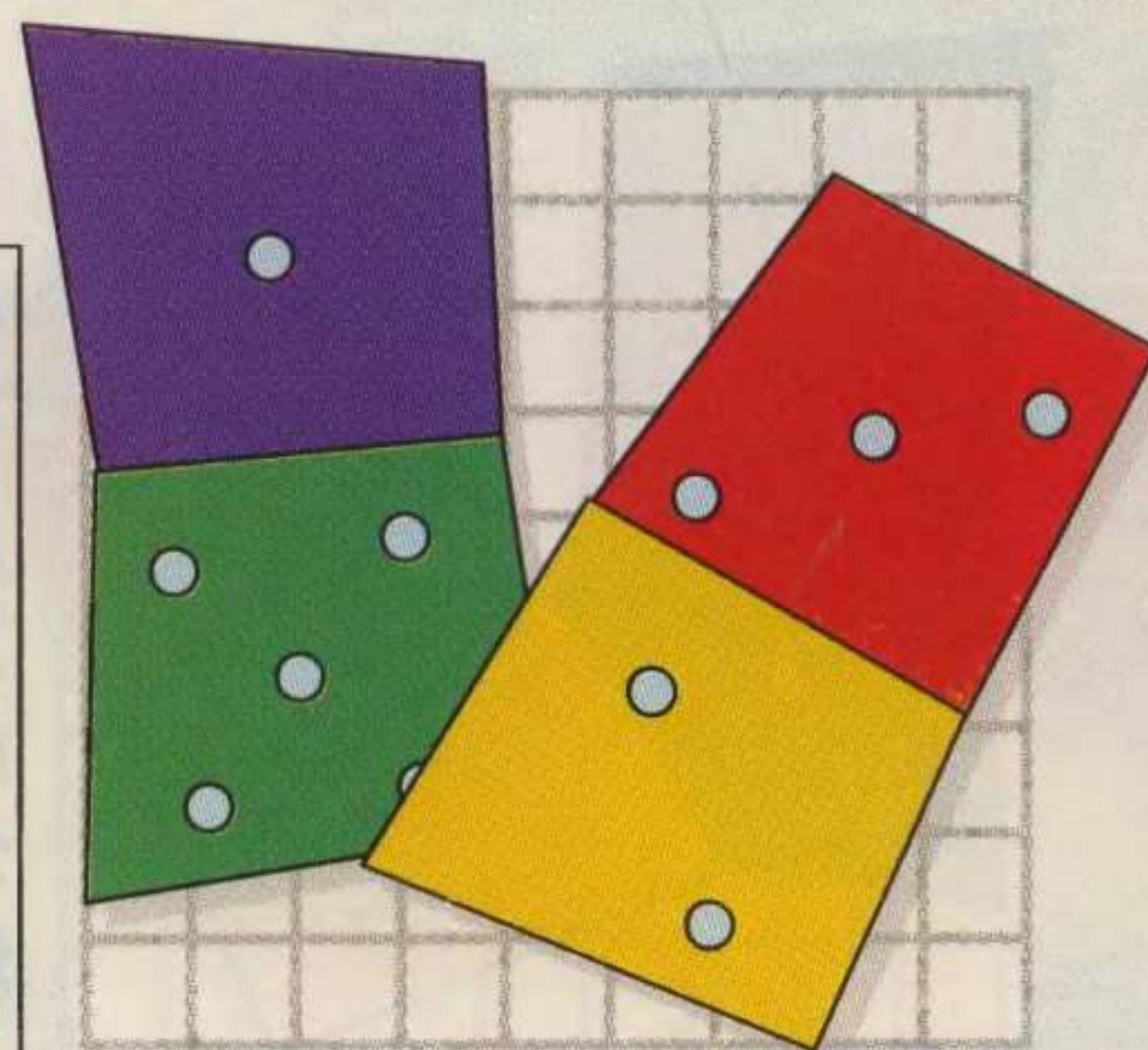
położono zbyt wielki nacisk. Owszem fotografie jednostek czy animowane filmiki, ilustrujące przebieg walki, są przyjemne. Jednak jest ich za dużo. Wszystkie wstawki graficzne zrealizowano w formacie GIF, nie trudno więc policzyć, że zajmują one ok. 57% objętości gry! Wadą grafiki jest niewyraźne przedstawienie oddziałów piechoty w grze, szczególnie jednostek niemieckich znajdujących się w górzystym terenie.

Iron Cross nie jest skomplikowana, można ją nazwać „strategiczną zręcznościówką”. Jednak osiągnięcie sukcesu, szczególnie

Panel Główny



- A. Miniaturowa mapa terenu. Kolor niebieski – jednostki alianckie, czerwony – hitlerowskie.
- B. Informacja o przebiegu walki: istniejące i zniszczone jednostki, dane o wsparciu lotniczym i artyleryjskim, opanowane punkty terenowe.
- C. Pauza.
- D. Poddanie walki.
- E. Obserwacja terenu – obszary lepiej lub gorzej widoczne.
- F. Wsparcie lotnicze.
- G. Ostrzał artyleryjski.
- H. Menu główne gry.



na wyższych poziomach, nie jest proste. Dlatego może dostarczyć nam przyjemności na dłuższy czas. Główna wada gry – autorzy przesadzili ze znaczeniem wpływu doboru jednostek na końcowy wynik. Brak też opcji

Panel kontrolny jednostki



- I. Podstawowe dane. Rodzaj otrzymanych rozkazów. Maksymalna prędkość poruszania się w terenie (dane tylko dla potrzeb gry). Zapasowa amunicja. Stan osobowy drużyny.
- J. Specjalne uzbrojenie. Piechota: karabiny maszynowe, miotacze płomieni i rusznice przeciwpancerne. Artyleria i wojska pancerne: amunicja.
- K. Siła ognia w zależności od odległości i rodzaju jednostek przeciwnika. Artyleria i wojska pancerne: dokładność i siła ognia oraz opancerzenie.
- L. Zmiana rozkazów: marsz, atak, atak i marsz, marsz i atak.
- M. Cel ostrzału jednostki.
- N. Obszar kontaktu wzrokowego jednostki.
- O. Rozkazy marszowe dla jednostki. Można skorzystać z trasy, optymalnie wyliczonej przez komputer lub podać własną.
- P. Likwidacja marszruty – zatrzymanie jednostki.
- R. Obrócenie jednostki, istotne dla wozów pancernych.
- S. Powrót do panelu głównego.
- T. Wyjście z gry.

IRON CROSS

New World Comp. 1994
Strategiczna
IBM PC

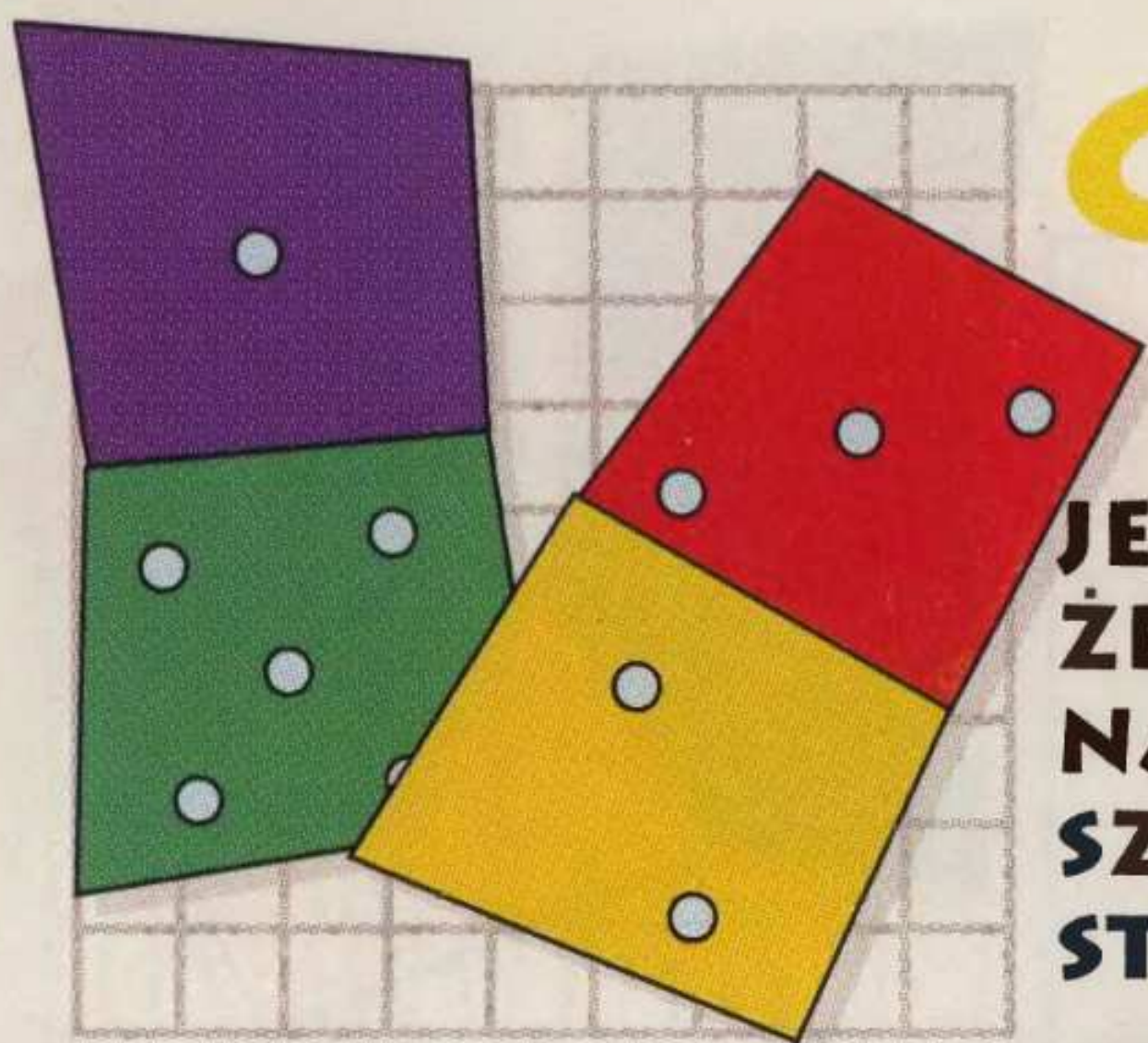
Grafika		75%
Dźwięk		80%
Grywalność		70%
Pomysł		70%
Ogółem		70%



umożliwiającej grę dla dwóch osób. Ale Iron Cross jest grą zrealizowaną nieszablono i powinna się podobać, szczególnie graczom, którym nie zależy zbyt wiele na realizmie...

Wymagania sprzętowe: 386SX, SVGA, 4 MB RAM, 11 MB miejsca na twardym dysku i mysz.

Jacek Ilczuk



JESTEM ZDANIA, ŻE KARTAGINĘ NALEŻY ZNISZCZYĆ! – KATO STARSZY

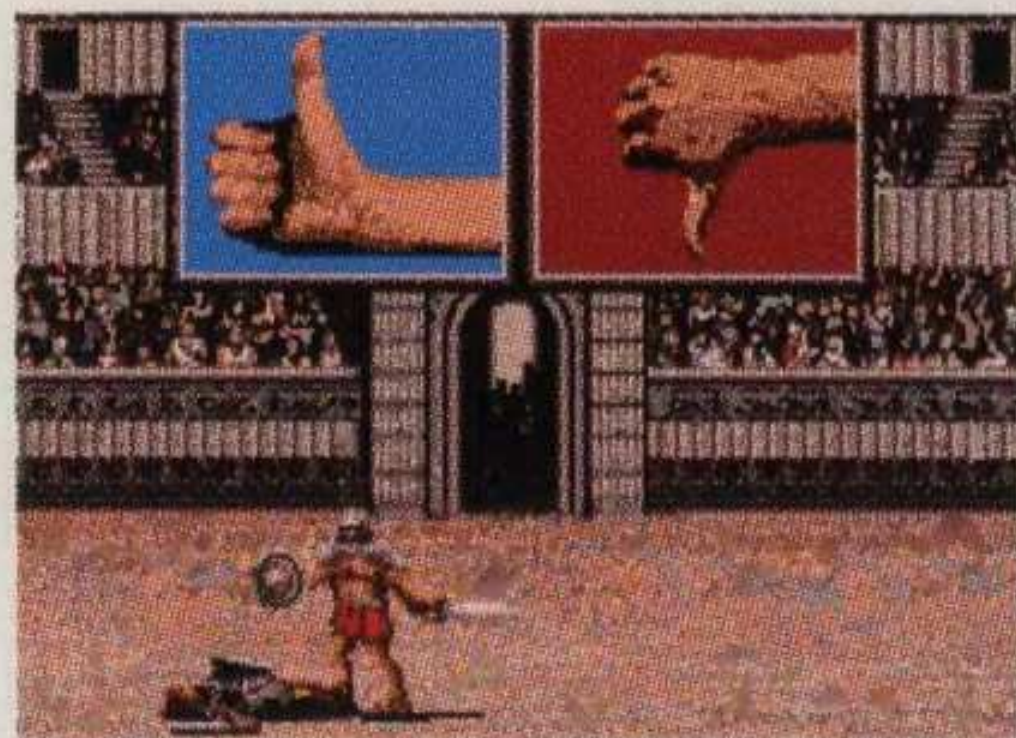
Centurion to jedna z klasycznych gier-legend. Jej autorzy na miejsce akcji wybrali starożytny Rzym, początek w roku 275 p.n.e. Przed nami zadanie – stworzyć imperium w basenie Morza Śródziemnego, a naszym



najpotężniejszym wrogiem jest Kartagina...

Scenariusz

gry opiera się na bardzo dobrym połączeniu elementów strategicznych (zarządzanie prowincjami), taktycznych (rozgrywanie bitew) oraz zręcznościowych (udział w igrzyskach). Natomiast problem stopniowania trudności rozwiązano w grze w sposób uproszczony. Wraz z podwyższeniem poziomu gry komputerowi przeciwnicy nie stają się inteligentniejsi, a program jedynie utrudnia grę, np. w bitwach wrogie jednostki są silniejsze.



Prowincje

Menu prowincji, oprócz podania podstawowych informacji (np. liczby rekrutów i ich morale oraz listy posiadanych tere-



nów i legionów), umożliwia operowanie legionami: tworzenie nowych, uzupełnianie ich liczebności, przemieszczanie oraz podnoszenie rangi. W każdej prowincji mającej dostęp do morza można budować okręty, które wejdą w skład floty.

W Centurionie występują trzy typy jednostek: legion podstawowy (4200 piechoty), legion kawaleryjski (4200 piechoty i

300 kawalerii) i armia konsularna (6000 piechoty i 600 kawalerii). W rzeczywistości legion pieszy mógł występować w początkach Republiki, a kawaleryjski jest dla niej charakterystyczny. Armia konsularna wielkością jest zbliżona do legionu Cesarstwa (5500 i 120–300).

Oprócz określonej liczby legionów dysponujemy także dodatkowo garnizonom rzymskim, który stacjonuje w Italii. Nie można przemieszczać tej jednostki, służy ona jako „ostatnia deska ratunku” dla stolicy.

Ważne jest takie podporządkowanie ludności podbitej prowincji, aby była zadowolona ze



sprawowanych przez Rzym rządów, w innym wypadku może dojść do rebelii. Na stan nastrojów mają wpływ igrzyska oraz wysokość podatków. Zaraz po

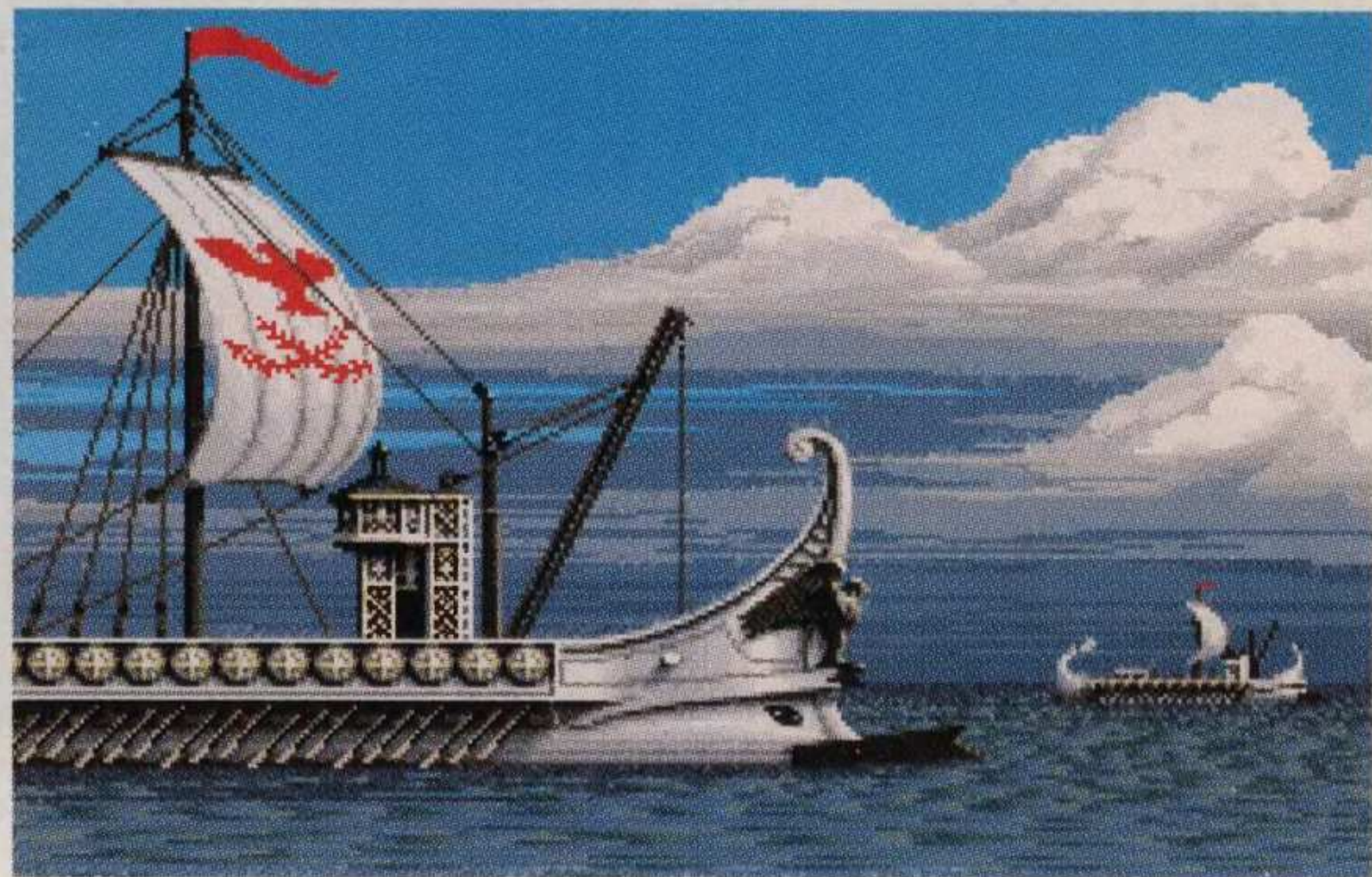
podbiciu danego obszaru można zrezygnować na pewien czas z pobierania trybutu. Niekiedy wyjście legionu ze wzburzonej prowincji może (co dziwne) poprawić nastroje.

Jeśli bardzo potrzebujemy gotówki, to możemy spłądować zdobytą prowincję. Metoda ta, z uwagi na skutki polityczne, jest jednak wielce niewskazana...

Bitwy

Jeżeli wrogie wojska wkroczą do naszej prowincji, w której stacjonuje legion, to natychmiast dochodzi do starcia. W wypadku, gdy legiony znajdą się w niezależnym kraju, najpierw rozpoczynamy pertraktacje. Możemy ustosunkować się do obcych przywódców: przyjaźnie, dyplomatycznie lub agresywnie, a czasami zaproponować im przyznanie. Jeżeli rozmówca nam się nie spodoba, to mamy do dyspozycji ultimatum lub natychmiastowe rozpoczęcie działań wojennych. Jeżeli mamy wątpliwości co do wyniku starcia, można wziąć nogi za pas...

Bitwa lądowa to taktyczna





część gry. Rozpoczynamy ją od wyboru szyku, w którym ustawimy nasz legion oraz od rozkazów ogólnych. Na niższych poziomach gry wystarczy szysk zrównoważony oraz oczekiwanie na atak przeciwnika, na wyższych – trzeba mocniej kombinować.

Na przebieg bitwy znaczny wpływ ma dowódca, jego charyzma i

sze oddziały. Do oskrzydlenia szczególnie dobrze nadaje się kawaleria.

W bitwach morskich mogą uczestniczyć jednostki trzech typów: triremy, quinqueremy oraz galeony. W tym ostatnim przypadku autorzy gry nie popisali się zbyt, albo użyli innej nazwy dla jakiegoś (jakiego?) okrętu, albo pomylili się o jakieś 1700 – 1800 lat!

W przypadku budowy floty konieczne jest, aby miała ona wielkość umożliwiającą załadowanie na nią całego legionu. W innym wypadku wszelkie próby walki morskiej nie mają sensu. Praktycznie flota ma niewielkie znaczenie, można spokojnie „na piechotę” obejść dookoła Morze Śródziemne – niezbędna jest tylko podczas podbijania Brytanii i Sardynii.

s i ł a
głosu.
Szczegół-
nie ta druga
cecha jest istotna.
Z dowódcą o małym
zasięgu głosu nie można
wiele zdziałać. Z tego powodu ważny jest rozkaz ataku wszystkich naszych jednostek na najbliższe cele (Malee). Jest on bardzo przydatny przy ataku oskrzydającym, gdy znaczna część jednostek znajduje się poza zasięgiem głosu dowódcy.

Podczas walki warto wyeliminować wrogiego wodza. Oddział atakowany z dwóch stron ma niewielkie szanse. Należy więc dążyć do takiej sytuacji, aby wrogie jednostki były atakowane przez przynajmniej dwa na-

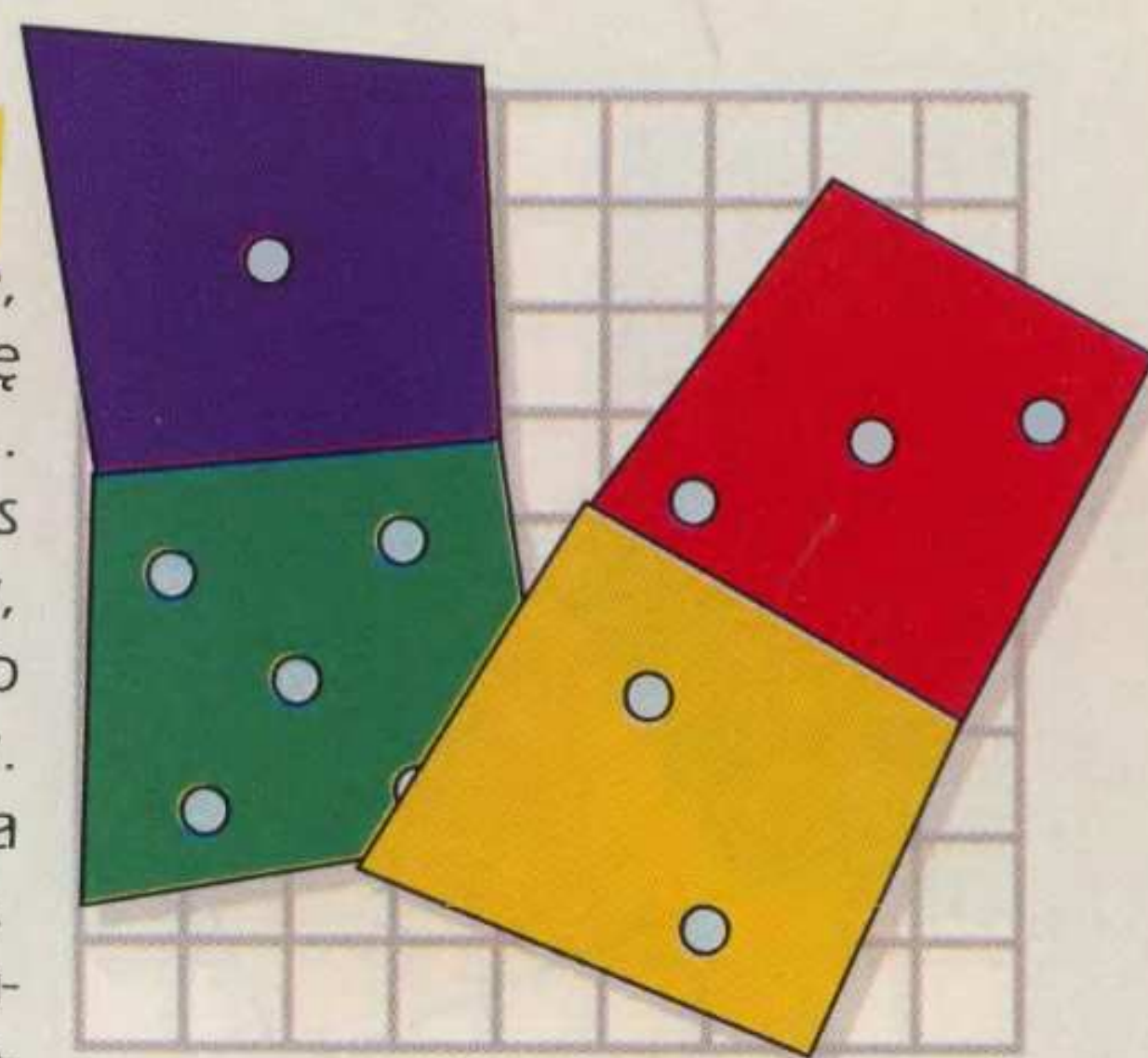
Igrzyska

Ludność stolicy i zarządcy prowincji domagają się niekiedy igrzysk, które mają poprawić nastroje. Na prowincji tylko finansujemy przedstawienia, natomiast w samym Rzymie musimy osobiście uczestniczyć w „konkurencjach”, które prowadzą się wyłącznie do dwóch „dyscyplin” – wyścigów rydwanów oraz walk gladiatorów.

Na wyścigach rydwanów a n ó w można cał-

kiem nieźle zarobić. Oczywiście, musimy postawić pewną sumę w zakładach, a potem jeszcze... wygrać. Dla polepszenia szans można przekupić przeciwników, załatwić doping dla koni lub opłacić modlitwy do bogów. Wyścigi rydwanów – to jedna ze zręcznościowych części gry.

Minimalna opłata walk gladiatorów wynosi 20 talentów. Jeżeli nie mamy jeszcze amfiteatru, to dodatkowo 50. W walkach gladiatorów sterujemy jednym z walczących „artystów”. Ponadto w naszych rękach, a właściwie w kciuku, spoczywa los pokonanego (wyjątek stanowi sytuacja, gdy przeciwnikiem



jest dzikie zwierzę). Decyzja o jego życiu czy też śmierci nie jest czystą formalnością. Prawidłowy, z punktu widzenia widowni, werdykt wpływa dodatnio na atrakcyjność przedstawienia, a w efekcie – na poprawę nastrojów.

Centurion

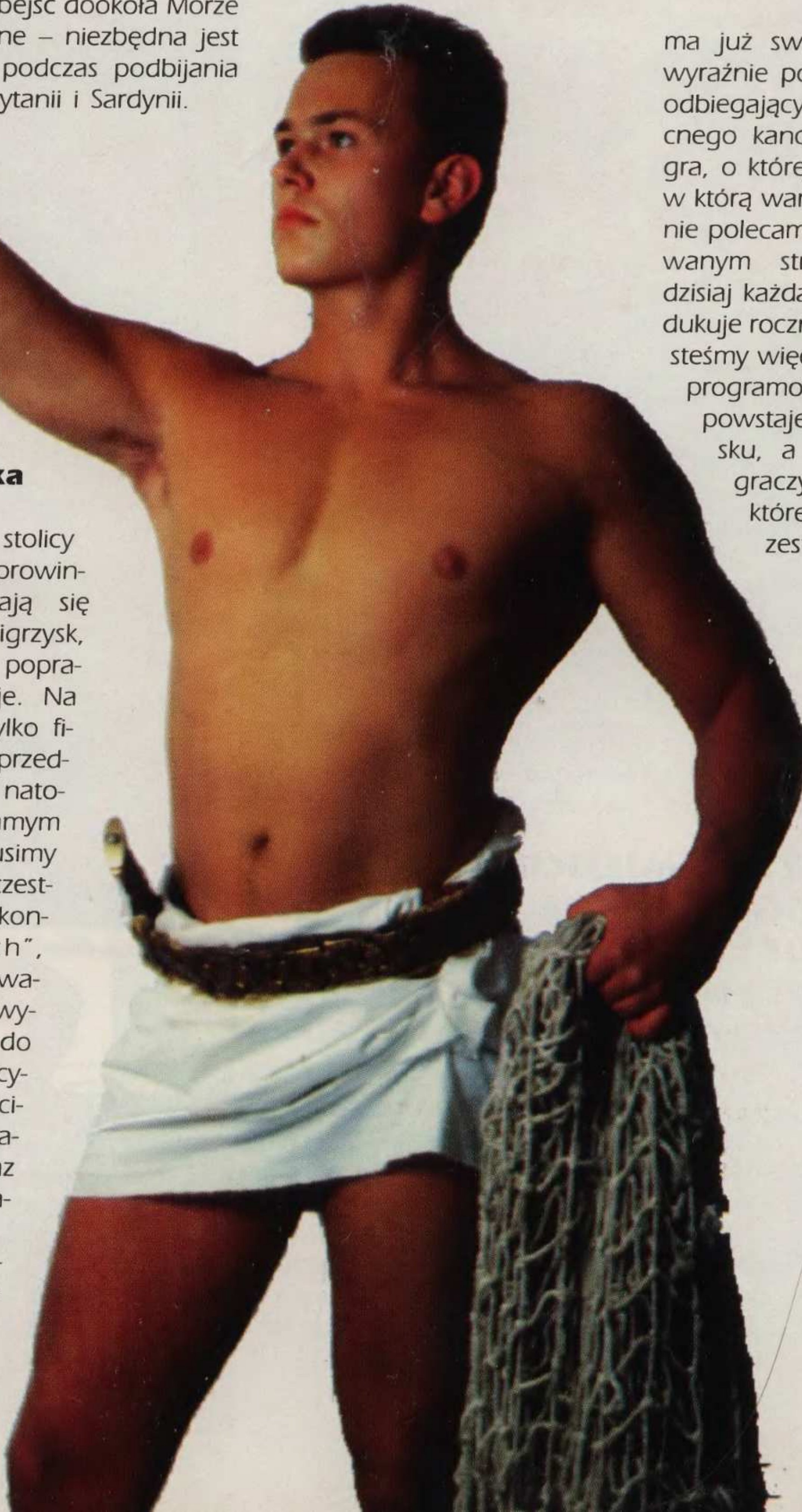
ma już swoje lata, widać to wyraźnie po grafice i dźwięku, odbiegającym znacznie od obecnego kanonu. Jednak jest to gra, o której trzeba pamiętać, i w którą warto zagrać. Szczególnie polecam ją mało zaawansowanym strategom. Niestety, dzisiaj każda większa firma produkuje rocznie dziesiątki gier! Jesteśmy więc przywalani tonami programowego śmiecia, który powstaje jedynie z chęci zysku, a nie dla satysfakcji graczy... A przecież niektóre gry nigdy się nie zestarzeją!

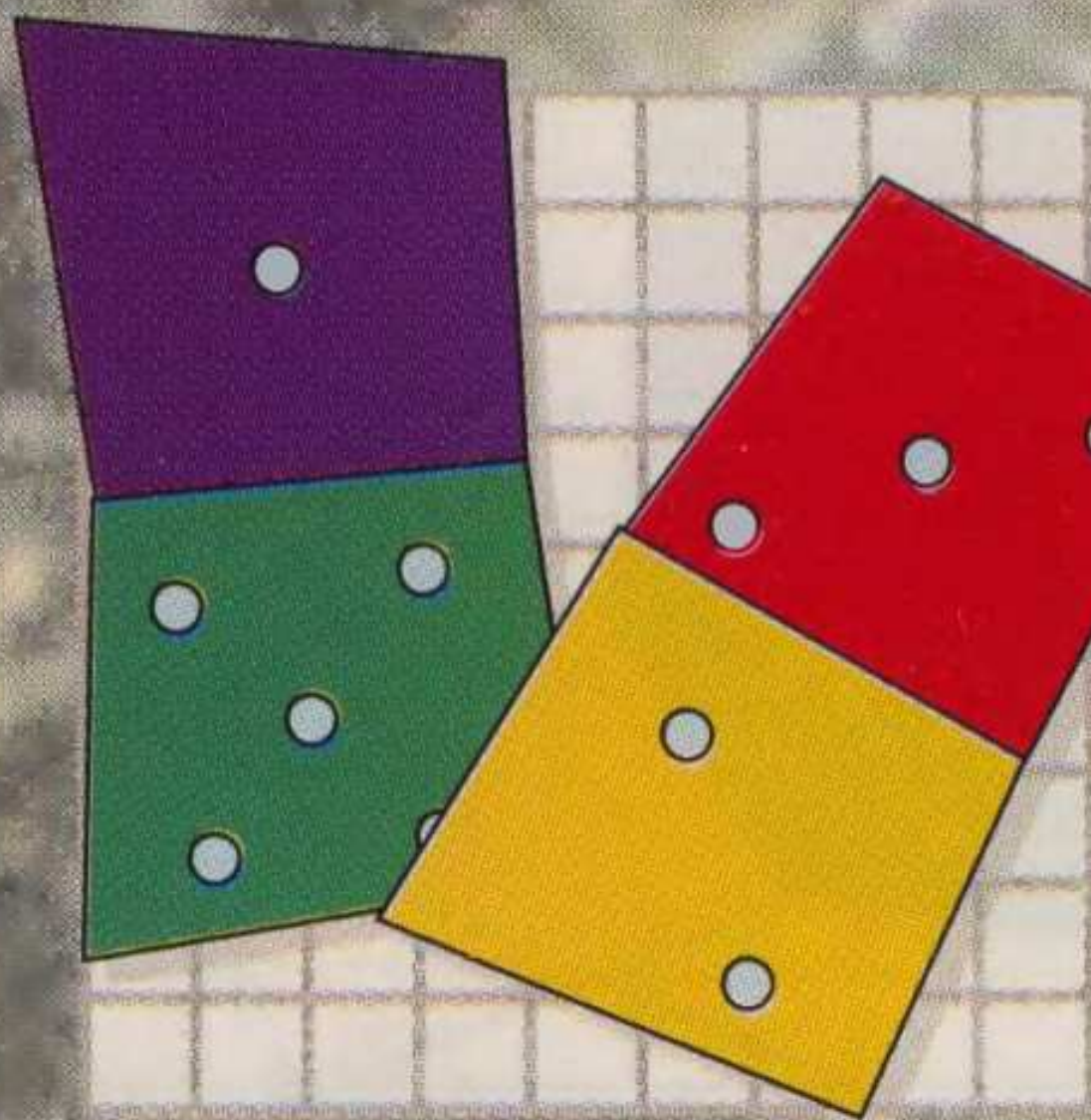
Jacek Ilczuk

CENTURION

Electronic Arts 1991
Strategiczna
Amiga, IBM PC

Grafika		65%
Dźwięk		50%
Grywalność		80%
Pomysł		70%
Ogółem		70%





Stranger in the town, czyli obcy w mieście. Tytuł tej piosenki doskonale pasuje do sytuacji, jaką zastaniesz w grze Legends of Valour. Z tym, że to właśnie Tobie przypadnie rola obcego przybysza. Nie masz żadnych listów polecających, nie masz kochających krewniaków, znajomków czy chociażby pociotków kuzyna szwagra Elżbietki. Po prostu nikogo. Nawet z pieniędzmi jest dość krucho, zważywszy na wygórowane wielkomiejskie ceny. Jedynie co masz – to ogromną chęć przeżycia.

Miasto

Po cóż było opuszczać zaciśniętą wioseczkę pięknie położoną nad brzegiem morza, człowieku? Po cóż było zostawiać górską osadę, krasnoludzie? Po cóż było pogardzić spokojną leśną oazą, elfie? Po to tylko, by znaleźć się w mieście? A raczej – Mieście. Albo nawet – MIEŚCIE. Bo metropolia to przeogromna. Jeżeli masz lęk przed przestrzenią, to wybij sobie z głowy podróżowanie po Mitteldorf. Pierwsze wrażenie jest do-

jeden od drugiego, albo różnią bardzo mało, uliczek, alejek, zaułków. A w dodatku pod miastem ciągną się lochy, do których oczywiście należy wejść. Choć wyjść z nich nie jest już tak łatwo, zważywszy nie tyle ich skomplikowanie, co zapotrzebowanie.

Na domiar złego, kiedy tak stoisz jak kmiotek z palcem w gębie i powoli zastanawiasz się, co robić – może się zdarzyć, że któryś z mieszkańców Mitteldorf zechce zamienić z Tobą parę prawych prostych. A za bijatyki na ulicy władca miasta każe –

MIEJSKI WŁÓCZĘGA

co prawda nie natychmiast, ale za to surowo. Za włóczęgostwo również każe. I za spanie na ulicy. I za wilkołactwo. I za nie taki wygląd, jak trzeba. I za brak czapeczki...

Ale jakoś musisz sobie poradzić. Podstawowym problemem stanie się (przynajmniej na początku) zarobienie pieniędzy. Ceny wszystkiego nie są bowiem najniższe, a niestety w Mitteldorf będziesz potrzebował nad wyraz drogiej usług lekar-

obejrzeć listy gończe z własną podobizną. A straż miejska i tak prędzej czy później da Ci się we znaki. Na szczęście można znaleźć sobie jakąś robotę. Nie będą to może prace zbyt lukratywne, ale zawsze parę groszy na chleb i gorzałeczkę zarobisz. Wiadomości o płatnych zleceniach można znaleźć w dowolnej karczmie. Możesz spróbować szczęścia w grach hazardowych – wyścigi karaluchów to niezapomniane przeżycie!

Ale najważniejszą sprawą (prócz znalezienia kwatery i utrzymania się) jest kwestia przy-

należności do którejś gildii. Jako członek gildii nie tylko otrzymujesz pensję, ale również rozwijasz swoje zdolności.

Gildie

Karierę można próbować robić w każdym fachu. Chcesz być złodziejem, magiem, czy wojownikiem? Wybór należy do Ciebie (MZiOS). W Mitteldorf istnieją dwie gildie magów: Towarzystwo Asegeira i Bractwo Lokiego, a także gildie: złodziei, najemników oraz rycerzy. O wadze przynależności do gildii



BYŁEŚ KIEDYŚ W MIEJSCU, GDZIE JEST BARDZO DROGO, GDZIE NIKOGO NIE ZNASZ, A TUBYLCY NIE SĄ ZBYT PRZYJAŹNIE NASTAWIENI? JEŻELI NIE, TO CZAS ZAGRAĆ W LEGENDS OF VALOUR.

słownie przytłaczające. Co z tego, że zwiedziłeś podziemia Waterdeep i zyskałeś tytuł Mistrza Podziemi. Tu nie znajdziesz prościutkich labiryntów, rodem z Eye of the Beholder czy Dungeon Master. W Mitteldorf po prostu wszystkiego jest za dużo. Domów, które nie różnią się

skich. Zwłaszcza kiedy zauważysz, iż nocami masz skłonność do zamieniania się w duże futerkowe stworzonko (czyli wilka). Jak zarobić pieniądze? No cóż, zawsze można zabawić się w mordowanie i grabienie mieszkańców Mitteldorf. Będziesz miał wówczas przyjemność

pięknie mówi podręcznik. „W tym mieście są trzy kategorie ludzi: Król, Członkowie Bractw i ludzie, po których wszyscy depczą”. Sam więc rozumiesz, że warto być gdzieś zarejestrowanym. Zwłaszcza że nauczysz się tam władać bronią lub korzystać ze złodziejskich uzdolnień.

Musisz też jasno określić swoje wyznanie i przystąpić do jednego z czterech obrządków (Odin, Freya, Aegir, Set). Po uiszczeniu stosownej opłaty i wypełnieniu zadania otrzymasz członkostwo (zniżki w leczeniu) i Księgę Czarów.



Magia

dzieli się na kapłańską i czaro-dziejską, ale tylko teoretycznie, gdyż nie ma zasadniczej różnicy między zaklęciami. A oto i one:

Brama – hyca się przez zamknięte drzwi, okna, bramy itp.

Holowanie, Sanktuarium – teleportuje w bezpieczne miejsce.

Potęga – dodaje ekstra siły w czasie walki.

Ochrona – broni przed cio-sami.

Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

Kula ognia, Błyskawica, Tworzenie żywności lub na-poju, Uzdrawienie – oczywiście.

Bohatera

możemy sobie wykreować, ale nie na miarę naszych wyobra-żeń. Decydujemy wprowadzić o rasie naszego herosa, ale dla przebiegu rozgrywki nie ma to specjalnego znaczenia. Baczniej przyjrzyć się wypadom cechom naszego bohatera oraz przypa-dającej mu kasie. Ważne jest przede wszystkim, aby był silny i zdrowy, ale nie zaszkodzi też duża szybkość i łydek olejku we łbie. I oczywiście pieniądze, które nasz bohater otrzymał w spadku (inheritance) po tragicznie zmarłej babuni. Kiedy już ustalimy, że bohater nam od-powiada – znajdziemy się w wiosce jego rodzinnej, aby poczynić niezbędne zakupy. Zaopatrzyć się możemy w różne fikuśne szmatki, ale ja szczerze doradzam zakup zwykłej, przy-zwoitej zbroi. Potem tylko miecz w garść i już możemy wyruszyć na podbój świata.

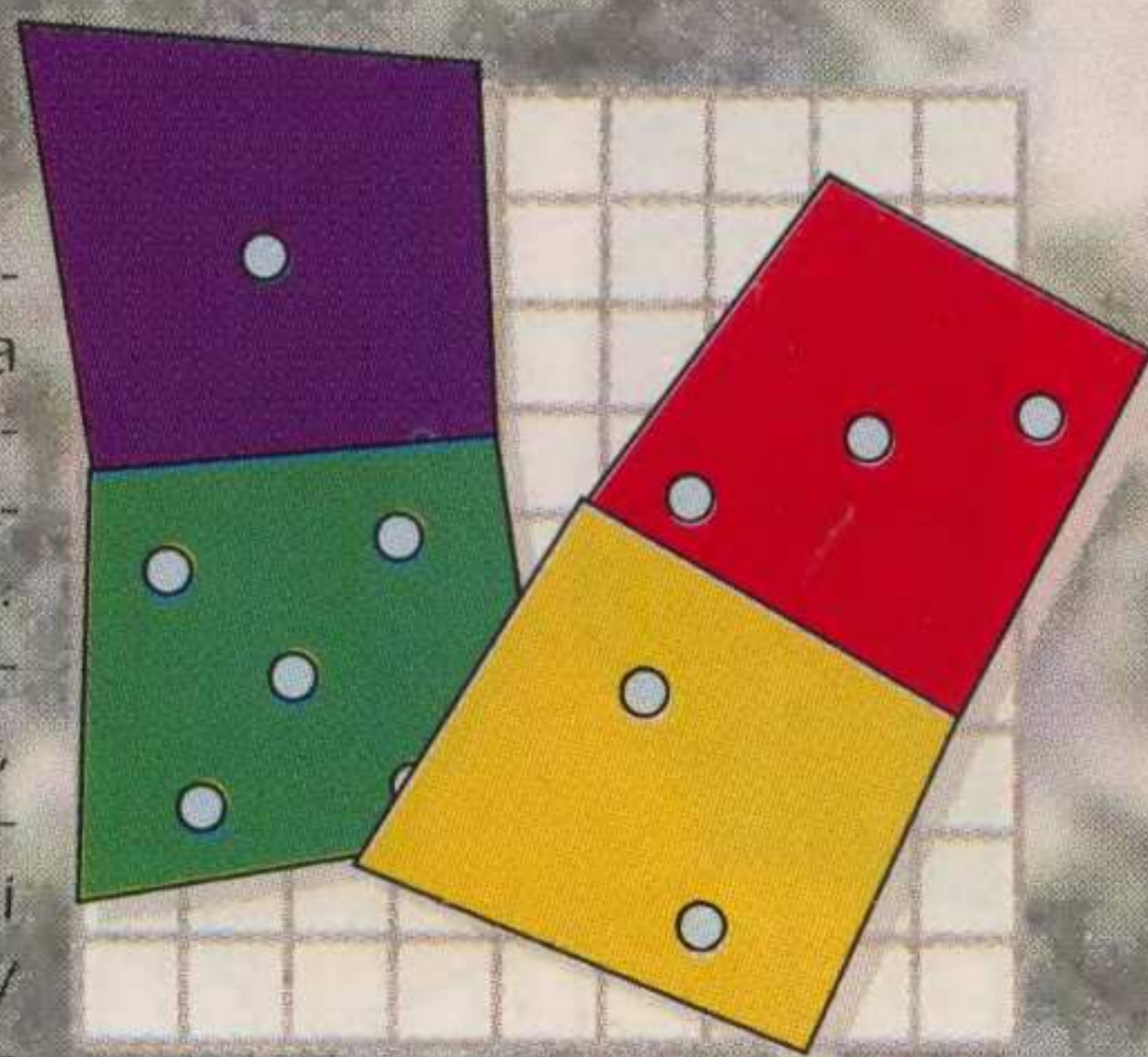
Okno

Jeśli graliście w Arenę, to wiecie czego możemy oczeki-wać od widoku w Legends of Valour. Poruszamy się płynnie po trójwymiarowym świecie (zblżenia à la Wolfenstein 3D), a świat ten widzimy oczami naszego bohatera. Okno zajmu-je większą część ekranu. Po

prawej stronie mamy sześć iko-nek, które wskazują bogactwa niesione przez naszego wybrań-ca, następne ikonki – jego ekwi-punek, co trzyma w dłoni (np. miecz), kompas, potem są iko-ny walki, czarowania i gadania, następnie – strzałki pozwalają-ce wybrać kierunek marszu i biegu, a potem sześć pasków pokazujących status. Co dokład-nie wskazują – przeczytajcie sobie w instrukcji, ale w każ-dym razie powinny być możli-wie jak najdłuższe. Natomiast przy strzałkach kompasowych znajduje się ikona wpuszczają-ca do menu rang bohatera. Tam możemy przypomnieć so-bie, w jakiej gildii, jakie zdoby-liśmy zaszczyty.

Krytyka

tak, krytykanctwo nie – oto złota za-sada rodem z dawnych, do-brych czasów. Po pierwsze – grafika. Niby intro Le-gends of Valour było zapowłada-ne jako ósmy cud świata, ale jest takie sobie. Dalej też nie najlepiej. Mała dbałość o szczegóły – widać to zwłaszcza kiedy wchodzi się do po-mieszczeń (takie smutne, puste sale, widocznie mieszkańcy Mitteldorf nie mają me-bli) oraz kiedy zwiedza-my podziemia. Natomiast ludziki i potwory są nawet nie-zgorsze, a przecież trzeba pa-miętać, że gra została wykona-na w 1991 r. Po drugie – spo-sób walki jest irytujący, trochę podobny do znanego z Areny, chociaż tu przynajmniej nie mu-simy szurać myszą po ekranie. Jednak walka, w której nie wi-dzimy strat zadawanych prze-ciwnikowi, to średni pomysł. Poza tym kiepski jest wybór bro-ni, ale to już w sumie następny zarzut, czyli, po trzecie: marna



rekwizytornia. A po czwarte – miasto jest tak upiornie depri-mujące, że po pewnym czasie mamy ochotę opuścić tę gma-twaninę uliczek. Sytuację czę-ściowo ratuje przy-



zwoł-ta mapa, załączona do instrukcji gry.

Mimo wszystko, niewyrafino-wani miłośnicy komputerowego role-playing, znajdą w Legends of Valour sporo ciekawej rozrywki.

Jacek Piekara




LEGENDS OF VALOUR

U.S. Gold 1991

Role-playing


Amiga, Atari ST, IBM PC

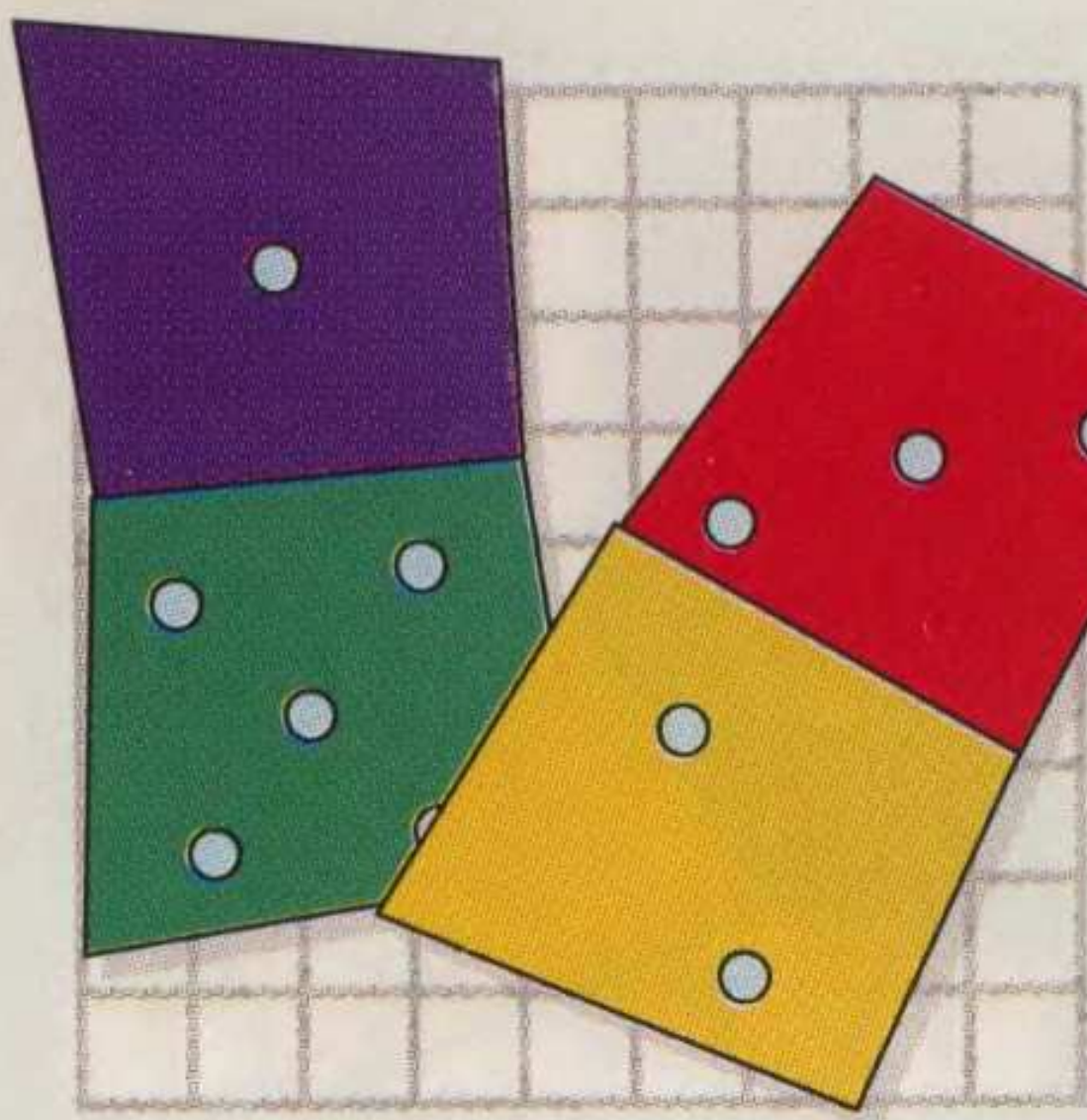
Grafika  **70%**

Dźwięk  **70%**

Grywalność  **60%**

Pomysł  **70%**

Ogółem  **70%**



Na łamach **Gamblera** praktycznie nie można ujrzyć opisów bądź recenzji gier zręcznościowo-platformowych. Dzieje się tak, ponieważ niewiele gier tego typu powstaje na Pecety, a jeżeli już są, to przeważnie mało atrakcyjne. A przecież jest taki komputer domowy, szeroko rozpowszechniony w Polsce (i nie tylko), na

którym możemy zagrać w bardzo wiele platformówek, poczynając od tych najprostszych, przeznaczonych dla najmłodszych, aż do najtrudniejszych, tworzonych specjalnie dla wybitnych operatorów joysticka. Tym komputerem jest **AMIGA**. Postanowiłem więc przedstawić najciekawsze z wydanych ostatnio platformówek. Testowałem je na Amigach 500 i 1200, ale niektóre z tych gier mają już swoje wersje m.in. na Peceta.

Przemek Ścierski

Aladdin

Gra **Aladdin**, oparta (dosyć luźno) na Disneyowskim filmie pod tym samym tytułem, pokazała się blisko dwa lata temu na SNES i, sukcesywnie konwertowana na pozostałe formaty, trafiła w końcu na nasze komputery domowe. Nie ma co ukrywać – to dzięki animacji i dźwiękowi program odniósł sukces. Jeśli dodam, że w pracach nad wersją gry dla konsoli Mega Drive (właśnie od tej wersji wywodzi się komputerowy **Aladdin**) brali udział



HOP SIUP!

HYDRAULIKA MARIO, SZYBKONOGIEGO JEŻYKA SONICA CZY WOJOWNICZĄ MRÓWKĘ ZOOL ZNA CHYBA KAŻDY GRACZ KOMPUTEROWY. PRAWIE KAŻDY, CHOĆIAŻBY TYLKO DLA ODMIANY, LUBI POGRAĆ W PLATFORMÓWKI. POWSTAJE ICH BARDZO DUŻO, ALE TYLKO NIEKTÓRE ZASŁUGUJĄ NA UWAGĘ...

Ruff'n'Tumble

Jak przystało na Renegade – ich najnowsza gierka, **Ruff'n'Tumble** odznacza się ładnie cieniowaną, kolorową i sprawiającą wrażenie metalicznej grafiką i, podobnie jak poprzednie produkty (**Gods**, **Magic Pockets**), nie należy do grona szybkich, apokaliptycznych i zwirowanych platformówek. Bohaterem gry jest **Ruff** z najnowszym modelem kałasza, wzbogaconym o sześć ton amunicji plus opcjonalne wyposażenie (a miało nie być apokaliptycznie). **Rufusiowi** zawieruszyły się przypadkiem kolorowe kulki do zabawy, które... (dopowiedz sam)... więc pożyczył od swego „starego” wspomnianego kałasza i poszedł odzyskać zgubę. Ta zaś wpadła w łapska jego kumpli, którzy za namową jakiegoś tam **Doktora Destiny**

nie chcieli pertraktować z malcem, więc ten musiał im pokazać, jak działa zabawka „starego” – a działa jak marzenie. Rakietnica, miotacz ognia, laser, kulomiot – wszystkie ich właściwości łączy w sobie ta broń, trochę się przy tym grzeje, ale chłopiec jakoś daje sobie radę. Gracz też się nieźle zgrzeje. Gra jest trudna, ale ma jedną oogromną zaletę – po prostu nie można się od niej oderwać.

Ślusarz, elektryk, geolog czy pediatra gdy tylko zasiądą przed **Rufusiem** – tracą z oczu cały świat. Kilku moich kolegów miało okazję sprawdzić to na własnej skórze... ich rodzice nie chcieli odejść od komputera! Oj, niebezpieczna to gra w niepowołanych rękach.

Stopień trudności: WYSOKI.
Zapis pozycji: KODY.



RUFF'N'TUMBLE

Renegade 1994
Zręcznościowa
Amiga

Grafika		90%
Dźwięk		85%
Grywalność		95%
Pomysł		80%
Ogółem		90%



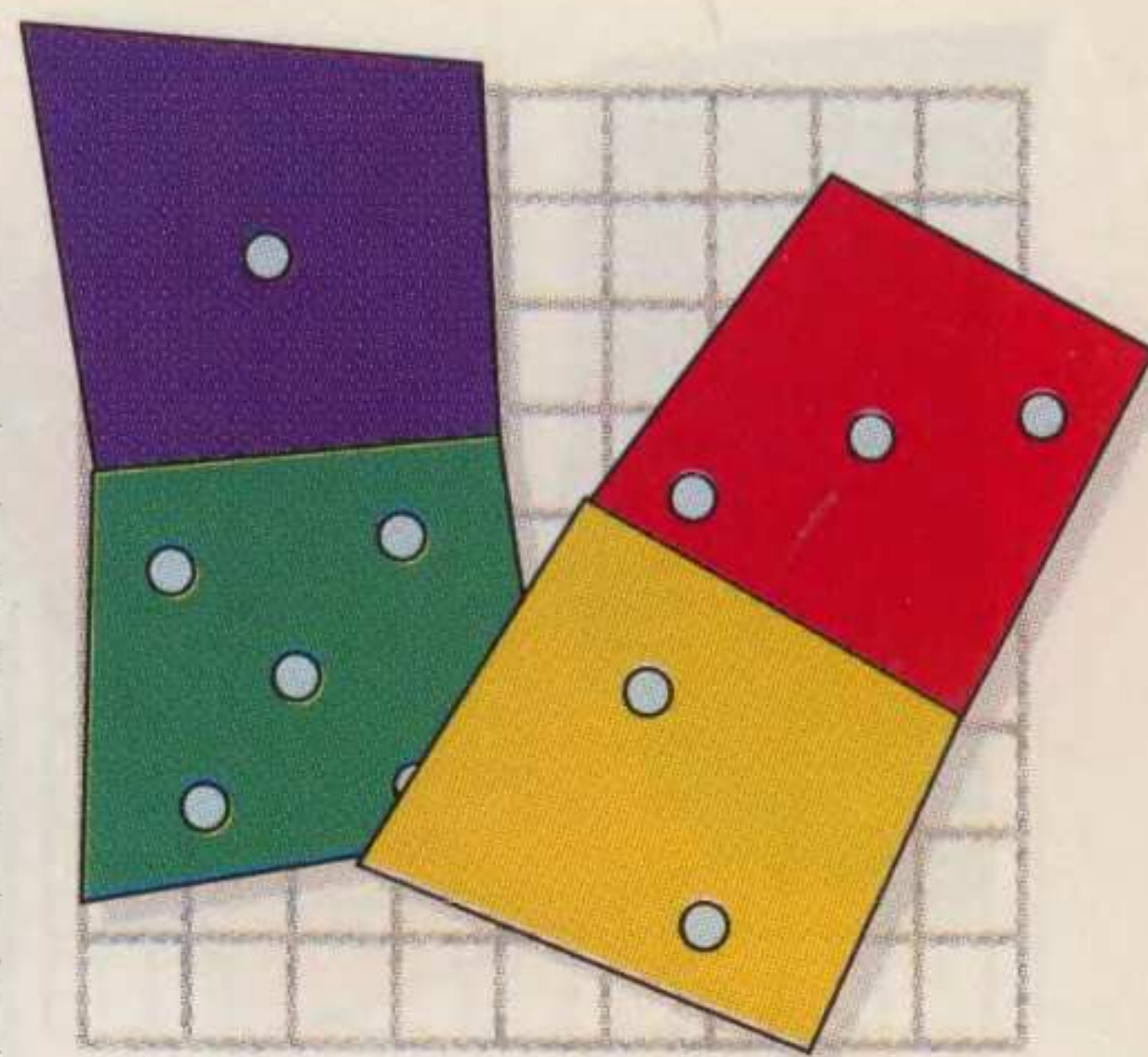
rzecz jasna przed chwilowym brakiem zasilania). Sama gra, od strony skakania z platformy na platformę, jest całkiem niezła. Można się dopatrzeć pewnej słabo zarysowanej fabuły, która w porównaniu z np. Zoolem, czyni z Aladdina prawie przygodówkę. Chociaż sam preferuję bardziej konwencjonalne platformówki, to Aladdin bardzo przypadł mi do gustu.

Stopień trudności: ŚREDNI.
Zapis pozycji: BRAK.

		
ALADDIN		
Virgin 1994		
Zręcznościowa		
Amiga AGA, PC, SNES, Mega Drive		
Grafika		90%
Dźwięk		85%
Grywalność		80%
Pomysł		85%
Ogółem		85%

James Pond 3

James Pond – to chyba najbardziej znany, obok Zoola, bohater gier zręcznościowych na Amigę. Millennium długo czekała na trzecią część jego przygód, zapowiadana od ponad roku jako majstersztyk w dziedzinie platformówek. Obietnicy dotrzymano. James Pond 3 Operation Starfish jest grą niemal pod każdym względem doskonałą. Pierwsze, co daje się we znaki – to prędkość poruszania się głównego bohatera, jest doprawdy imponująca. Pond 3 przy Zoolu i Super Frogu – to istny ekspres z napędem odrzutowym. Na





Cool Spot

Swoją „elektroniczną” premierę gra Cool Spot miała blisko dwa lata temu na SNES i Mega Drive, ale nie przypominam sobie, aby zrobiła furorę na tych konsolach. Komputerowe odgrzewanki, najpierw na Amisję (rok temu) a na, okazały się również zwykły-

ostatnio na kłomi szaraczkami. Zimna Kropka, jako postać, nie została wymy-

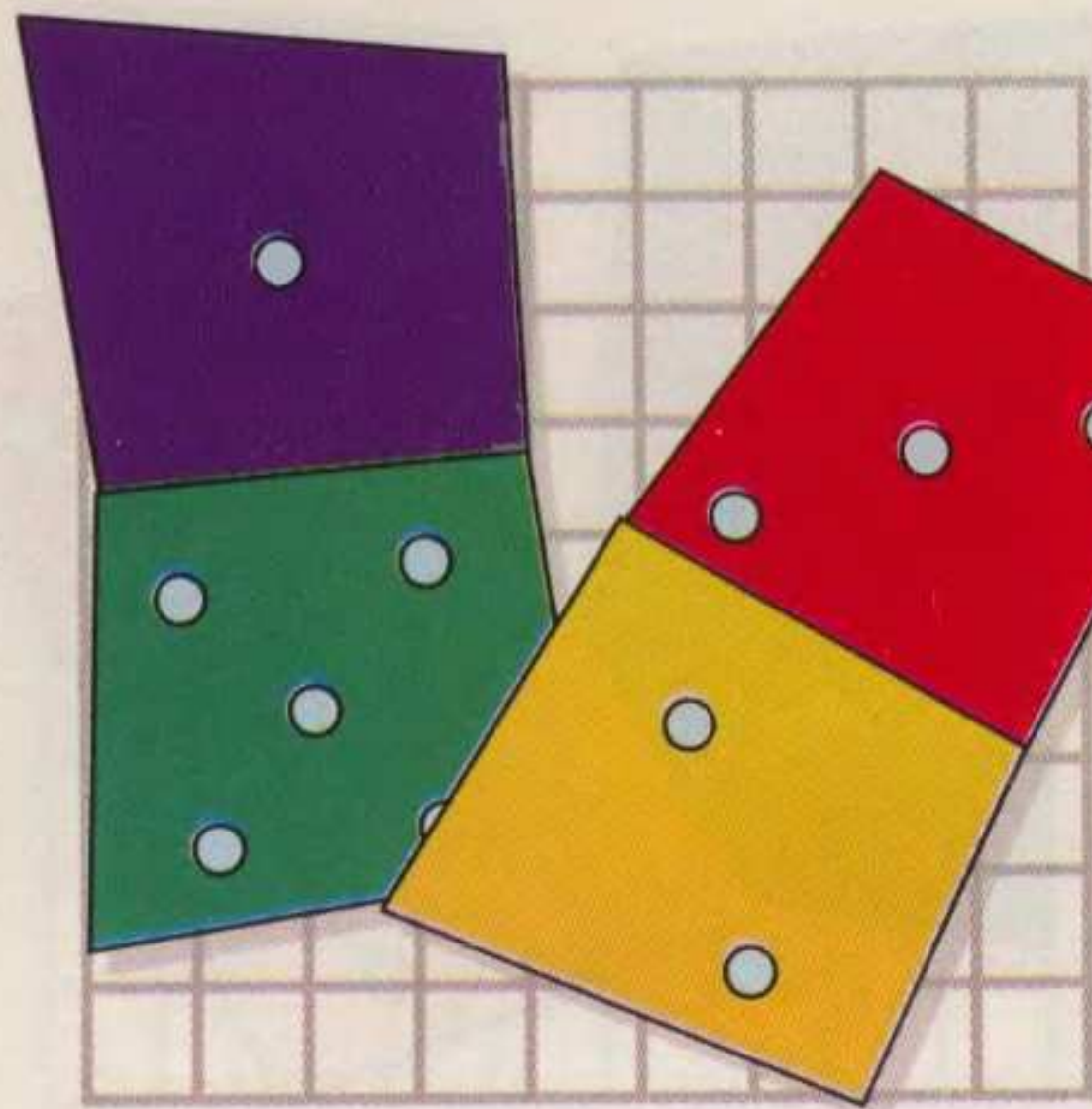


		
COOL SPOT		
Virgin 1993		
Zręcznościowa		
Amiga, PC, SNES, Mega Drive		
Grafika		75%
Dźwięk		85%
Grywalność		75%
Pomysł		75%
Ogółem		75%

ślona dla potrzeb gier telewizyjnych – zapożyczono ją od jednej z wielkich amerykańskich korporacji, zajmujących się napojami chłodzącymi, gdzie służyła jako maskotka. W grze czerwony „ludek” wyrusza na niebezpieczną wyprawę, aby uratować uwięzionych w klatkach współplemieńców. Po drodze spotyka gromadkę wrogo usposobionych owadów i zwierzątek, które częstuje bąbelkami dwutlenku węgla. Jedyne elementem, który przemawia (i to mocno) na korzyść gry, jest perfekcyjnie animowany „główny sprite” (ponad 250 klatek animacji). Czerwona kropka, wykonująca bez przerwy płynne, zróżnicowane, a zarazem niezwykle realistyczne ruchy, jest praktycznie wszystkim, czym program może zaszpanować. Mało kolorów, ślamazarność, niewyszukany pomysł, a także brak jakiegokolwiek formy zapamiętywania aktualnego stanu gry, to niewątpliwie wady tego programu. Do zalet zaś należą efektowne tła, które oprócz tego, że zmieniają się z poziomu na poziom, to na dodatek zostały ciekawie zanimowane, np. w planszy bonusowej widać ściekające po ścianie krople wody, zaś w portowych dokach

tło stanowi kołyszący się kadłub jachtu. Na pierwszy rzut oka gierka sprawia miłe wrażenie, jednak na dłuższą metę Cool Spot jest po prostu nudny.

Stopień trudności: ŚREDNI.
Zapis pozycji: BRAK.
Gra na czas.
Oceniałem na A500.



dodatek, nowe wcielenie rybiego agenta, dzięki swoim cudownym kamaszom, jest zdolne do poruszania się w dowolnej płaszczyźnie (do góry nogami też), co bardzo sprzyja ciągłemu „grzaniu” przed siebie, ile wlezie. Po drodze Pond napotyka różne przedmioty i, co ciekawsze, nie są to zwykłe pierdołki, jakie np. w Zoolu znajdujemy na pęczki, a które nic konkretnego nie dają. Tutaj niemal każdy przedmiot

możemy wziąć do ręki i użyć w dowolnym miejscu. O wartości programu może świadczyć fakt, że bez znajomości prostych praw fizyki ukończenie niektórych etapów jest raczej niemożliwe. Oprócz zwykłych przedmiotów Pond kolekcjonuje półksiężycy, wystukując je głową z napotkanych klocków – decydują one o bonusie, więc jeśli ktoś jest leniwy, nie musi ich zbierać. Jedyną wadą gry jest brak tzw. parallax scrolling (multilayer parallax), czyli wielowarstwowego tła o różnych prędkościach „przesuwu”, który spełnia – oprócz dawania samych walorów estetycznych – rolę wyznacznika wysokości. Często przy wysokich podskokach (ze sprężynami na nogach), gdy na ekranie nie widzimy żadnych platform, odczuwa się nieprzyjemne uczucie bezruchu – nie wiadomo, czy jeszcze się wznosimy, czy już spadamy. Z drugiej strony, brak tego elementu może zachęcić Millennium do przekonwertowania gry na Peceta, który jak powszechnie wiadomo nie radzi sobie z bardziej wyrafinowanymi efektami graficznymi...

Stopień trudności: ŚREDNI.

Zapis pozycji: NA DYSKIETCE SYSTEMOWEJ.

Ocena na A1200.

Kid Chaos

Magnetic Fields, wsławiona seriami Lotus i Super Cars, pracowała ostatnio nad grą platformową. Zapowiadany do ostatniej chwili tytuł Kid Vicious przemianowano na Kid Chaos. Na to, co się dzieje na ekranie monitora, nie znajduję zresztą trafniejszego określenia. Istny chaos! Nasz bohater, młody wandal z pałą w łapie, wyskoczył na dwór, żeby się cokolwiek zabawić. Niszczy,



Putty Squad

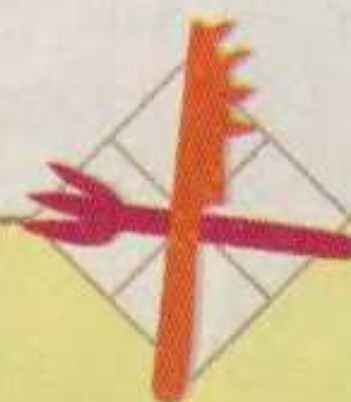
Grupa System 3 po niemal dwóch latach pracy zdecydowała się wydać drugą część przygód głupiego, niebieskiego kitu pt. Putty Squad. Otóż państwo Kitów (Puttów) zostało napadnięte i sterroryzowane przez armię złośliwych terminatoro-marchewek, czarowników, kulfoniastych wojaków (Zielone Hełmy), latających faków, ropuch itp. itd. Dwóch agentów: Putty i kocur Dweezil – eks-wróg Puttiego (to ten, który w pierwszej części gry rozdrapywał tło i parskał ze śmiechu), zostało wysłanych na tereny objęte walką w celu uratowania więzionych tam Kitów (M.I.A.). Oddział, niestety, nie jest zgrany. Kot, mistrz jazdy na deskorolce, nie pozbył się jeszcze uprzedzeń w stosunku do „plastusia” i przy nadarzającej się okazji nie omieszka potraktować go z glana, a następnie wysadzić w powietrze (little bomb). W większości przypadków niebieski partner okazuje się szybszy i kocur zmuszony jest robić za przymusową trampolinę. W sytuacji, gdy dziesiątki różnych poczwar starają się nafaszerować naszego agenta ołowiem, nie ma innego wyjścia, jak odplacić im pięknym za nadobne. Putty boksuje, razi prądem, strzela, bombarduje (z ziemi lub z latającego batyskafu), używa przebrań, przeobraża się we wrogów i robi



jeszcze wiele innych rzeczy, które, gdybym nie musiał się tak streszczać, opisałbym bardziej szczegółowo.

Gra jest re-we-la-cyj-na. Wspaniały humor oraz grafika, dobre efekty dźwiękowe i co najważniejsze – niesamowita grywalność! W moim prywatnym ran-

zabija i jeszcze raz niszczy, a przy okazji zabija i niszczy. Nie lubi ptaków, zajączków i kwiatków – tak, kwiatków przede wszystkim. Pałuje bez opamiętania – to jego praca. Trzeba przyznać, że chłopak ma talent. Swoją pałą wywija z takim rozmachem, że osiąga przy tym prędkość w granicach trzech długości ekranu na sekundę, co przy tej jakości grafiki jest godne podziwu. Co ciekawsze, nie znalazłem większych różnic między wersjami na A500 i A1200 – w obydwu przypadkach niemal identyczny (cudowny zresztą) parallax. Drugą niespodzianką, po prędkości, był strażnik poziomy, a raczej jego ciekawe wcielenia:



KID CHAOS

Ocean 1994
Zręcznościowa
Amiga

Grafika		85%
Dźwięk		80%
Grywalność		90%
Pomysł		80%
Ogółem		85%

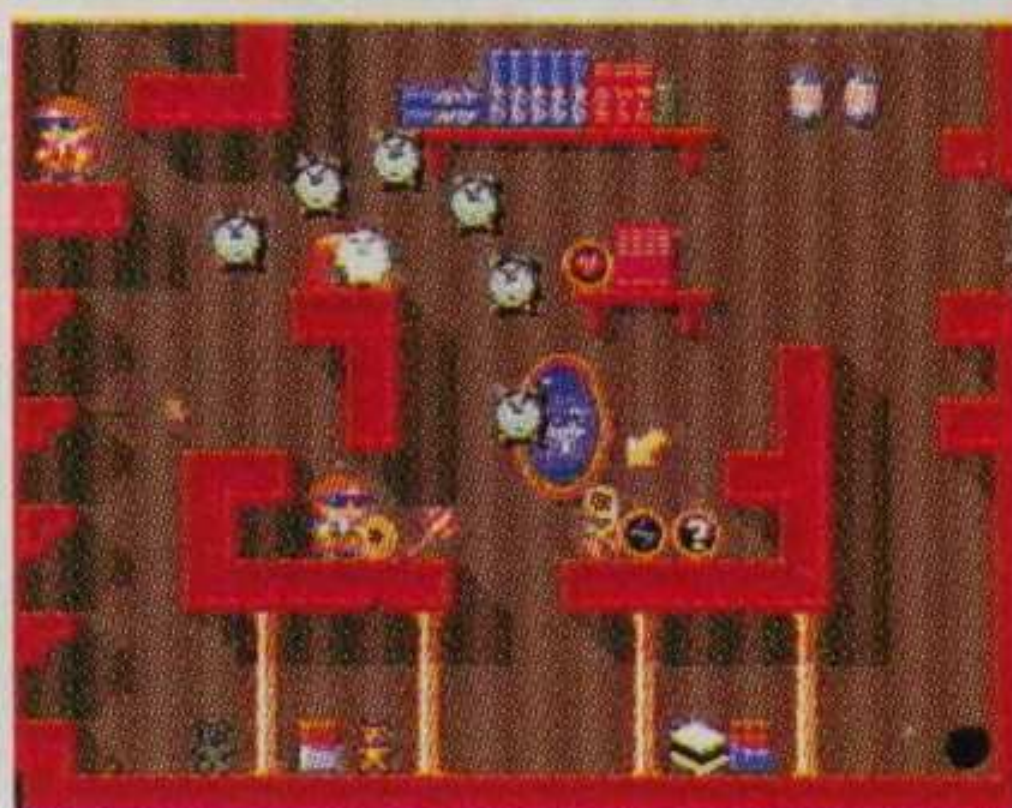
kingu platformówek Putty Squad zajmuje pierwszą lokatę.

Stopień trudności: ŚREDNI.
Zapis pozycji: KODY DO POZIO-
MÓW.



PUTTY SQUAD
System 3 1994
Zręcznościowa
Amiga AGA, CD32

Grafika		100%
Dźwięk		90%
Grywalność		95%
Pomysł		85%
Ogółem		95%



Naughty Ones

Naughty Ones na pierwszy rzut oka wydawać się Wam może czymś bardzo prymitywnym, a i ja nie będę ukrywał, że gra nie prezentuje nic nadzwyczajnego. Brak scrollingu, mały bohater, prosta, chociaż przyjemna grafika i dźwięk, no i pomysł... no właśnie, co z pomysłem? Jest, czy go nie ma? Jakby nie spojrzeć, w takie coś to ja grywałem za czasów atarynki. Chłopak musi coś



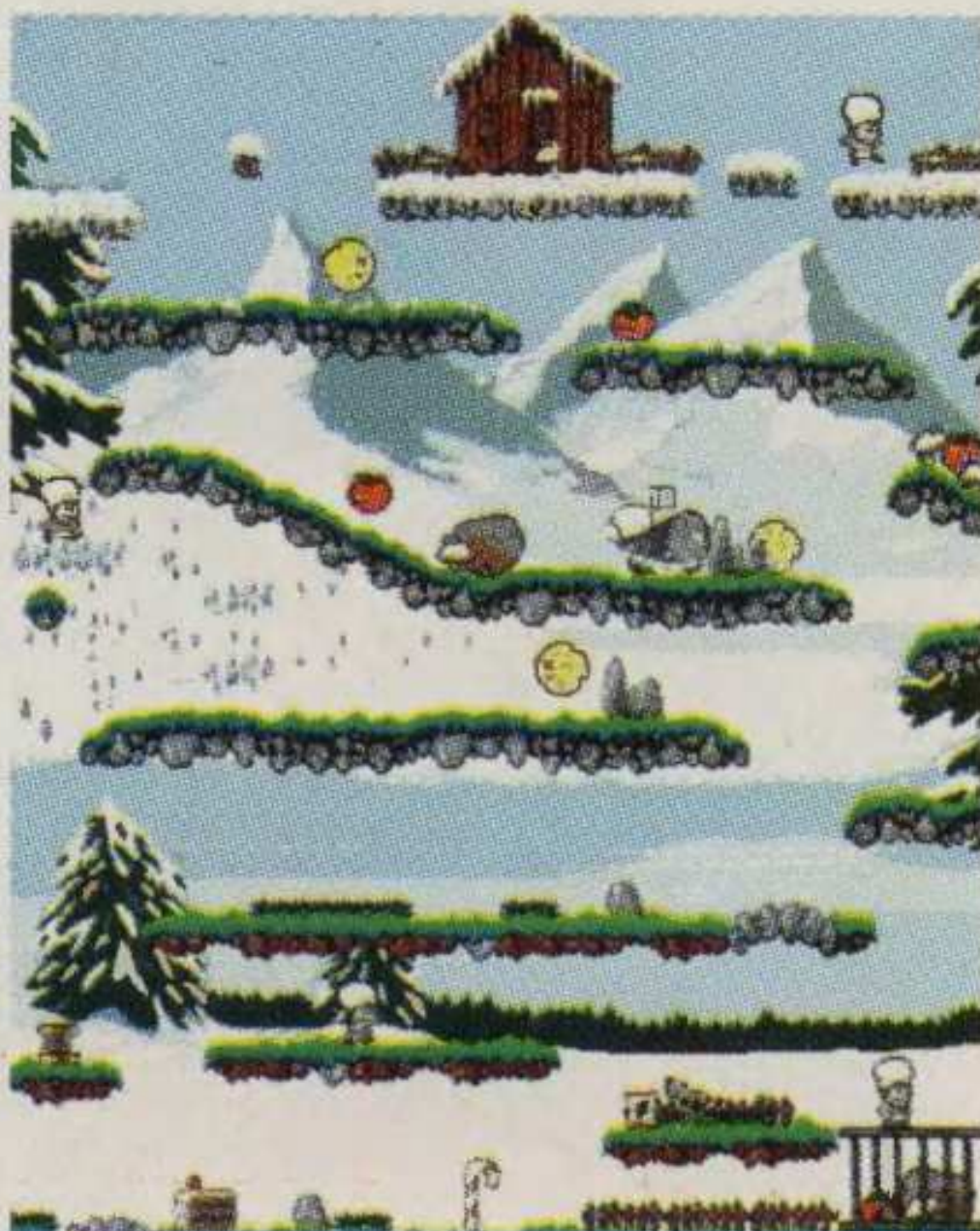
NAUGHTY ONES
Kompakt 1994
Zręcznościowa
Amiga, CD32

Grafika		85%
Dźwięk		85%
Grywalność		85%
Pomysł		70%
Ogółem		80%

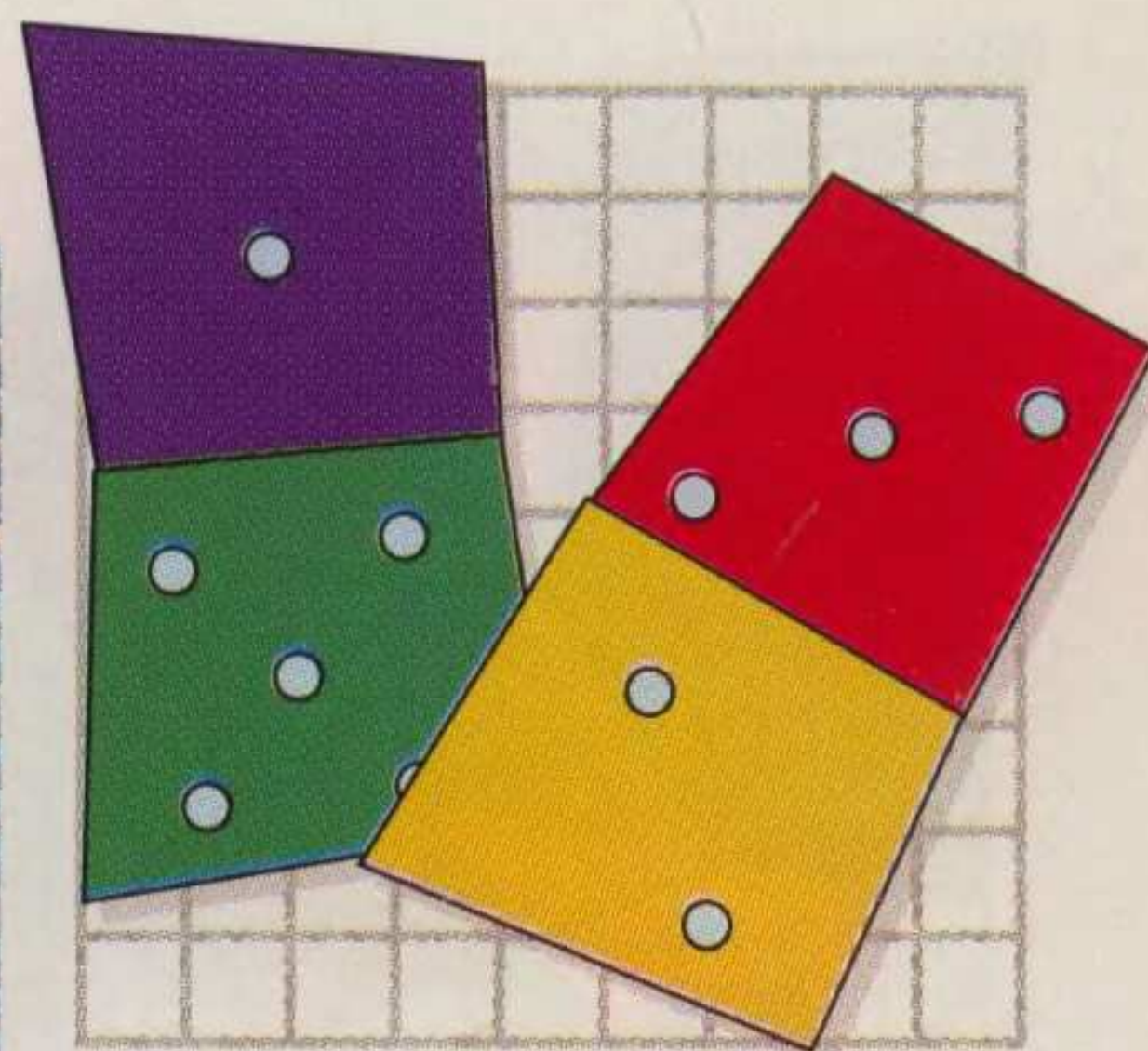
Out to Lunch

w pierwszym świecie zwiariowany arkanoid, a w drugim mutacja Invadersów (dalej niestety nie doszedłem). Jeśli ktoś zazdrości Sonica użytkownikom konsoli Mega Drive, nie powinien dłużej zwlekać – Kid Chaos to amigowska odmiana tej gry.

Stopień trudności – WYSOKI.
Zapis aktualnej pozycji – AKTYWNE KODY (zapamiętujące, oprócz aktualnej pozycji, również liczbę żyć, inwentarz itp).
Gra na czas.
Oceniałem na A500.



No i mamy kolejną konsolową odgrzewankę, na dodatek apetyczną... Ale po kolei. Bohaterem gry jest Pierre – jeden z najlepszych kuchcików na świecie. Aby tego dowieść, musi przygotować wegetariańskie jadła na sześć różnych sposobów, używając różnych jarzyn i przypraw, a także sera, jajek i grzybów. Składniki jego niedosłej potrawy są bardzo inteligentne, więc bez użycia siły i sprytu nie dadzą się wrzucić do garnka. Pierre musi zaopatrzyć się w specjalną siatkę i sprzęt do ogluszania bądź przypiekania rozpieczonych po wszystkich zakamarkach składników, które na sam widok kucharskiej czapki uciekają gdzie pieprz rośnie. Jak każdy kuchcik, tak i Pierre musi uważać na bakterie (Salmonella) i zepsute, nieprzyjemnie pachnące składniki, które starają się powstrzymać naszego bohatera. Jednak najbardziej pokrzyżować plany potrafi konkurencja – kucharz Noir, wścibski i przebiegły łotrzyk, który od czasu do czasu stara się oswobo-



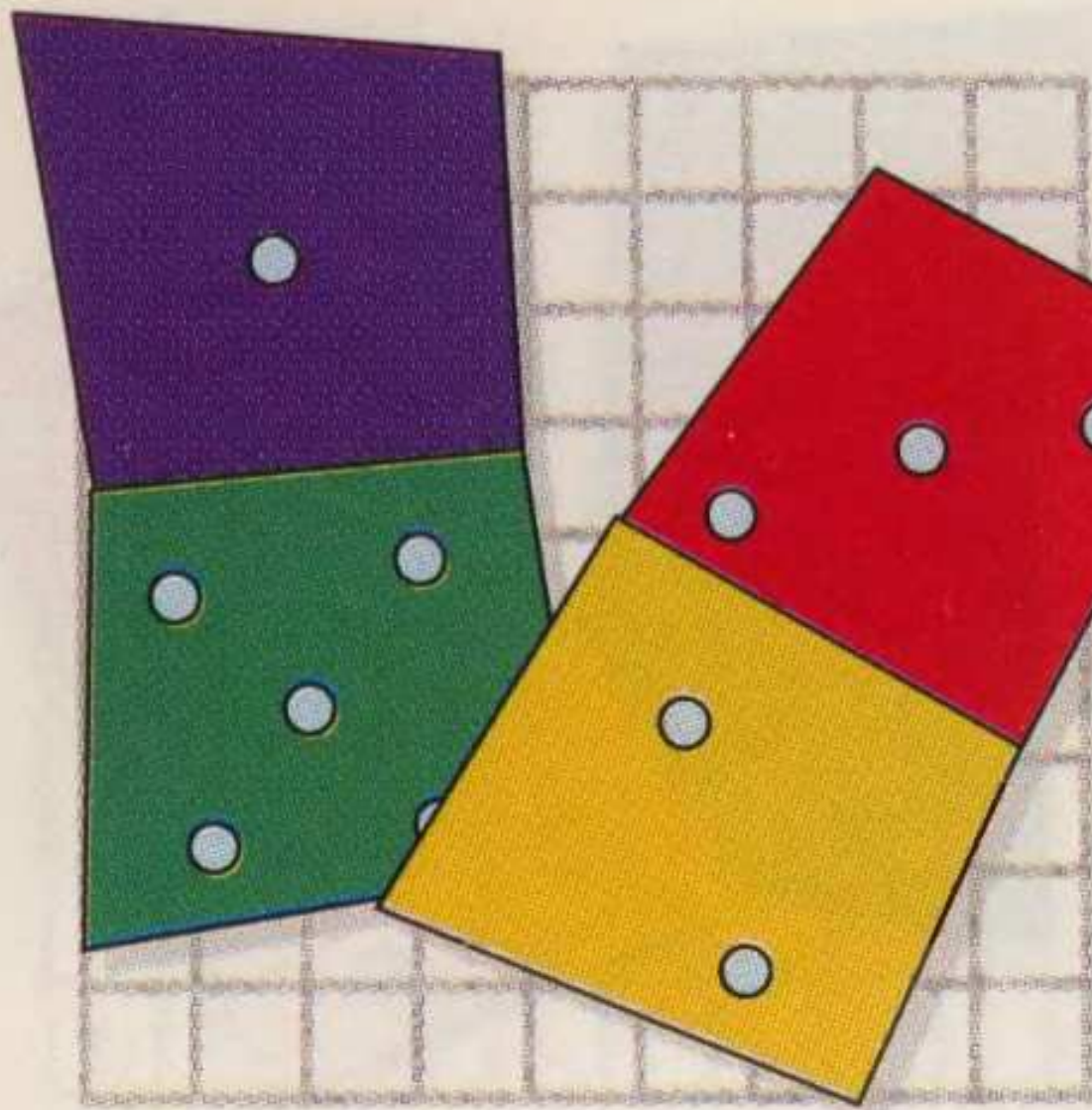
tam zebrać, kogoś ubić, a wtedy przejdzie do następnej plan-
szy i historyjka zaczyna się od nowa. Pomysł opiera się na prostocie, bez zbędnych ekstrawagancji, no i bardzo dobrze. Ważne, że gra się fajnie. Człowiek nie dostaje oczopląsu, bo wszystko co jest mu do szczęścia aktualnie potrzebne widać w obrębie jednego ekranu. Na dodatek nie trzeba nikomu naskakiwać na łeb – wystarczy podesać mu tako cudno kulke, co jak go tyknie, to gośćek ma już dosyć. Naughty Ones składa się z pięciu scenariuszy, po dziesięć ekranów w każdym. Można grać we dwóch.

Stopień trudności: NISKI.
Zapis pozycji: BRAK.
Oceniałem na A1200.



OUT TO LUNCH
Mindscape 1994
Zręcznościowa
Amiga, CD32, SNES

Grafika		80%
Dźwięk		80%
Grywalność		90%
Pomysł		85%
Ogółem		85%



dzić „zdobyć” Pierre’a, skazując go tym samym na rozpoczęcie całej pracy od nowa.

Gra jest zrobiona dosyć prosto, ale sprawia, że trudno się od niej oderwać. Niezwykle miły bohater gry, ciekawa, chociaż nie ścinająca z nóg oprawa graficzna, a także dźwiękowa (poziomy rozciągają się w pionie, a nie w poziomie), wymyślne plany bonusowe i oryginalna fabuła – to atuty nie do pobicia. Posiadacze A500 ucieszy fakt, że ich wersja nie różni się niczym szczególnym od „agowskiej” i konsolowej.

Stopień trudności: ŚREDNI.

Zapis pozycji: KODY.

Gra na czas.

Oceniałem na A1200.

Marvin's Marvellous Adventure

Efekty pracy grupy Internal Byte Systems możemy podziwiać niezwykle rzadko, a to z powodu, wydaje mi się, zbyt dużej zachłanności grafików, którzy w każdym nowym produkcie widzą szansę pokazania „malarzkiego” talentu, najlepiej na drodze użycia jak największej liczby kolorów. Żółte z czerwonym oblane zielonym pływa w granatowym. Tytuł gry też w jakiś sposób się wyróżnia. Zadaniem tytułowej postaci jest wkulanie złemu czarownikowi, który tradycyjnie czeka na samym końcu wędrówki (blisko 100 pozio-

mów). Marvin, chłop na 20 pikseli (prawie!), najwidoczniej do tego zadania został wyznaczony przypadkowo, bo na początku nic nie rozumie. Na szczęście, pewien zaprzyjaźniony profesor podpowiada mu, co powinien robić, czego unikać, co zbierać a nawet, jak machać dżojulą. Zgubić się jest niezwykle trudno, ponieważ każdy etap rozciąga się tylko w poziomie (brak scrollingu góra-dół), a samo wyjście umiejscowione jest zawsze na samym końcu (w prawo).

Gra, muszę z przykrością przyznać, jest nużąca. Ogranicza się do precyzyjnych skoków na platformy albo na głowy przeciwników. Szkoda, że twórcy gry nie pokusili się o okraszenie zabawy elementami logicznymi, tak jak to uczynili dwa lata temu w Nebulusie. Fajnie, że można grać na klawiaturze, bo mi dżojula trzeszczy, więc starzy się w nocy budzą i grać mi nie pozwalają (tak jakby nie mieli innej pory do spania).

Stopień trudności: ŚREDNI.

Zapis aktualnej pozycji: KODY.

Oceniałem na dla A1200.



MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE
IBS 1994
Zręcznościowa
Amiga AGA, CD32

Grafika		95%
Dźwięk		85%
Grywalność		75%
Pomysł		75%
Ogółem		75%

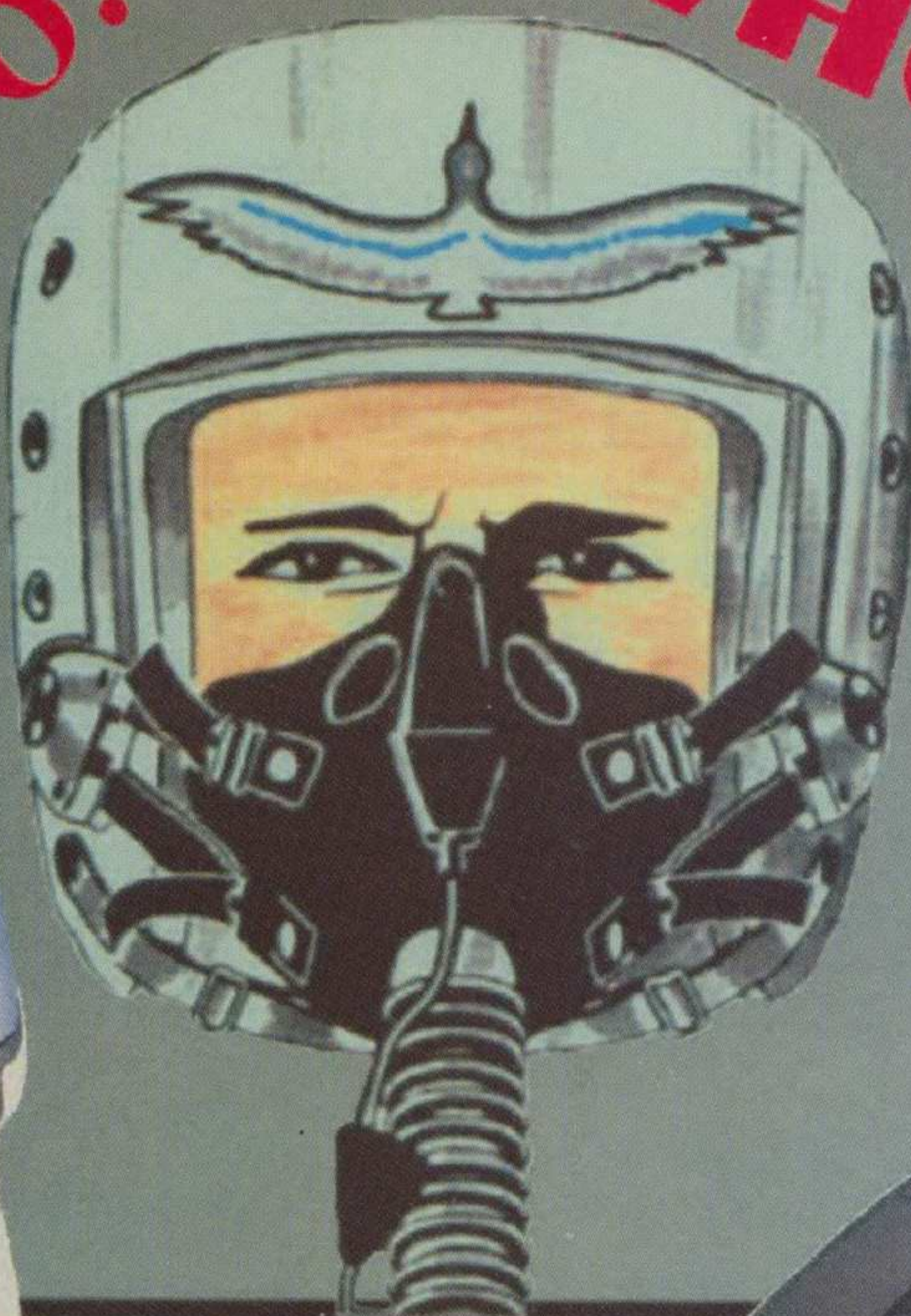
Yahoooo!!!

WHOOAH!

MEGA ZOOM jest znakiem
towarowym firmy STD Electronics Int Ltd.

MEGA

Zoom



PC OPTIX

Optyczny joystick
analogowo-cyfrowy

109,5 zł

PC Trackstick

Optyczny joystick
analogowo-cyfrowy
z trackballem

(cena na telefon)



PC Commander

Joystick analogowy
z programem kalibrującym
MEGA ZOOM

57,95 zł



PC Mission

Joystick analogowy
z ergonomiczną rączką

27,95 zł



Joyplus Path Finder

Ergonomiczna mysz

PC/Microsoft 44,95 zł



Joyplus Axis Runner

Ergonomiczna mysz

PC/Microsoft z fiksacją
osi X/Y 65 zł

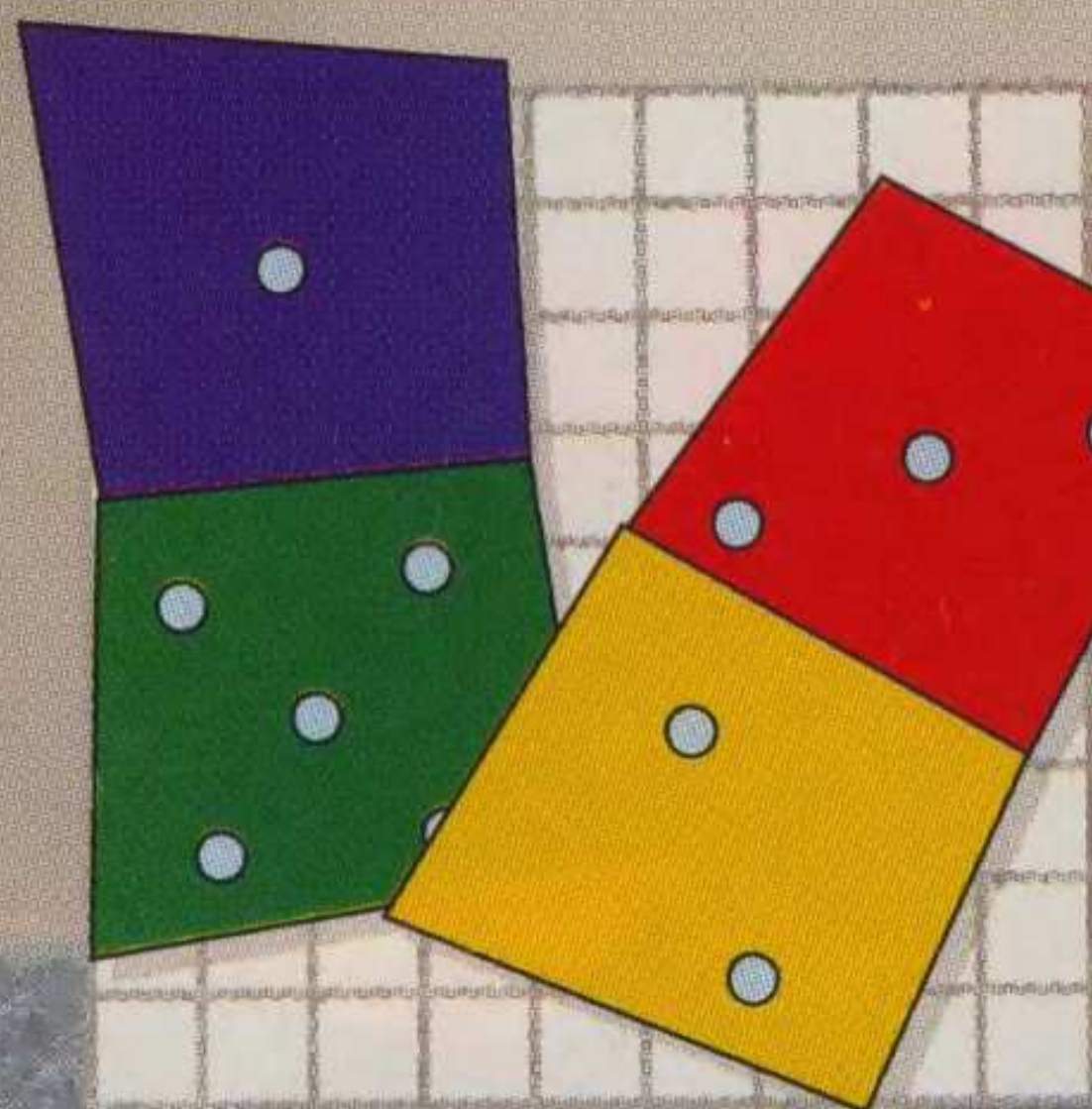
MULTI
MULTIMEDIA



04-088 Warszawa

ul. Majdańska 9

tel./fax
(0-22) 10-32-99



najslynniejszego samolotu pionowego startu i lądowania. Aby Harrier mógł utrzymać równowagę podczas zawisu, zastosowano system dysz umieszczonych m.in. w końcówkach skrzydeł i na końcu kadłuba. Konstrukcja silnika, która stanowi największą zaletę Harriera, jest też jego największą wadą. Uniemożliwia bowiem zastosowanie dopalacza i w związku

Startować

Harrierem można na dwa sposoby: start pionowy i skrócony. Pionowy jest rzadko stosowany ze względu na mały udźwig tak startującego samolotu. Przekonasz się o tym sam, gdy Twój obładowany bombami Harrier – po przestawieniu wektora ciągu na pionowy i ustawieniu ciągu

miętać o wystawieniu i schowaniu klap.

Pilotowanie

Harriera jest proste, za wyjątkiem walki z myśliwcami wroga. Samolot prowadzi się idealnie nawet przy realnym modelu lotu. Niestety, w zakręcie Harrier zachowuje się jak niezdarna krowa, powoli kładzie się na skrzydło i równie wolno prostuje tor lotu. Jest to cecha osobnicza Harriera, wszak nie jest on typowym samolotem myśliwskim. Trzeba pamiętać, że tutaj 500 mil/h to prawie wszystko, co można wycisnąć z maszyny, natomiast dla normalnego myśliwca to mało. Jeszcze jedno – Harrier jako jedyny z samolotów może latać do tyłu! Aby włączyć „wsteczny” wystarczy ustawić dysze przy zawisie na kąt 98,5°. Umożliwia to wyhamowanie samolotu od prędkości maksymalnej do zera w czasie 10 sekund. Fajnie jest zaskoczyć wrogłego pilota, gdy jego ponaddźwiękowy myśliwiec nagle znajdzie się przed Tobą, narażony na atak Sidewinderami lub wyjątkowo skutecznym na krótkie dystanse

HARRIER JUMP JET

Od dawna wiadano, że każdy normalny samolot ma jedną poważną wadę – potrzebuje odpowiednio długiego pasa do startu i lądowania. Starano się to wyeliminować, zazwyczaj nieskutecznie. Tylko nielicznym udało się zastosować w praktyce pomysł pionowego startu i lądowania samolotu. Obecnie na świecie są dwa powszechnie używane pionowzloty, radziecki Jak 38 i brytyjski BAe Harrier. W 1957 r. firma Bristol przedstawiła protoplastę silnika Pegasus, napędzającego Harriera. Silnik ten wyposażono w cztery główne dysze, które dawały się obracać, zmieniając wektor ciągu. Zmodyfikowaną jednostkę nazwano Pegasusem i dobudowano do niej samolot. Tak z grubsza wygląda historia

W ROKU 1992 MIAŁO MIEJSCE WYDARZENIE, KTÓRE WPŁYNĘŁO NA ZMIANĘ POGLĄDÓW GRACZY NT. GRAFIKI W SYMULATORACH LOTU – UKAZAŁY SIĘ GRY COMANCHE Z FIRMY NOVALOGIC I HARRIER JUMP JET Z MICROPROSE.

ku z tym Harrier jest jednym z nielicznych poddźwiękowych samolotów myśliwskich. Właściwie Harrier nie jest myśliwcem. Jego wersje lądowe – to samoloty rozpoznawczo-szturmowe, a pokładowe, czyli FRS Mk.1 i FRS Mk.2 – to samoloty myśliwsko-rozpoznawczo-szturmowe. Tylko dwie ostatnie wersje wyposażone są w specjalny radar Blue Fox, umożliwiający przechwytywanie samolotów wroga.

W grze Harrier Jump Jet występują dwa rodzaje samolotu: GR Mk.7 (RAF) i AV-8B (US Navy). Różnią się tym, że brytyjski ma wbudowany ECM, a do amerykańskiego trzeba podwiesić specjalny ECM-POD pod centralny zamek. Nieco różne jest też uzbrojenie – GR Mk.7 używa europejskich odpowiedników amerykańskich bomb.

na maksa – nawet nie drgnie. Aby wtedy wystartować należy ustawić dysze poziomo i zwiększyć ciąg do 100%. Samolot ruszy i gdy zbliży się do końca pokładu (zazwyczaj start i lądowanie odbywa się na okręcie) – ustawić dysze pod kątem 45°. Po osiągnięciu prędkości 200 mil/h, z powrotem należy ustawić dysze na 0°. Trzeba przy tym pa-



działkiem Aden. Oddajmy głos argentyńskiemu pilotowi, por. Carlosowi Peronie. Na ekranie dostrzegłem nagle dwóch „bandytów” na Sea Harrierach zbliżających się do nas na kursach spotkaniowych. W kilkanaście sekund potem przecięliśmy swoje trasy lotu i natychmiast rozpocząłem realizację wcześniej zaplano-



wanego manewru bojowego „nożyce”, próbując choć na jednego z przeciwników wyjść „pod godzinę szóstą”. Wybrany przeze mnie Sea Harrier nagle niesamowicie gwałtownie, wprost nieprawdopodobnie zmniejszył dotychczas utrzymywaną prędkość lotu i znalazł się zupełnie niespodziewanie z mojego prawego boku, w odległości nie większej niż 150 metrów. Usiłowałem śledzić go jeszcze jakiś czas, aż do momentu, gdy schował się pod moje prawe skrzydło. Zaraz potem odczułem potężne uderzenie... Mój Mirage zaczął gwałtownie drżeć i za chwilę straciłem nad nim panowanie...

Najczęściej wystarczały tradycyjne manewry, gdyż zwrotność samolotu i tak nie jest najgorsza, szczególnie przy prędkościach 0,4-0,6 Macha – argentyńskie Mirage III były już wtedy ciężkie. Poza tym argentyńskie myśliwce przeważnie pilotowali rekruci z najwyższym rocznym przeszkoleniem.



W nocy najlepiej użyć systemu FLIR (Forward Looking Infra Red) do obserwacji terenu. Wtedy pole widzenia zostaje zawężone do HUD-a (który jest i tak za duży), co spowoduje wyraźne przyspieszenie działania programu na wolniejszych komputerach.

Lądowanie

na normalnym lotnisku jest łatwe. Wystarczy zawisnąć nieruchomo w pobliżu, a potem – delikatnie operując sterem wysokości, mocą i wektorem ciągu – osłaść na



pasie, oczywiście wystawiając uprzednio klapy i podwozie. Lądowanie na okręcie jest bardzo trudne, gdyż pokład startowy jest krótki i wąski, a do tego płynię. W większości przypadków moje próby lądowania na okręcie kończyły się w wodzie...

Atak

na cele powietrzne można przeprowadzić tylko za pomocą działka lub rakiet AIM-9 Sidewinder. Ataków na cele naziemne jest tyle, ile rodzajów broni, a tych



kiem. Pokazuje ono, gdzie spadną bomby zrzucone w danym momencie. Trzeba to kółko



umieścić na celu i nacisnąć Fire. Rakiety naprowadzane (np. Maverick, Hellfire) należy odpalić po wybraniu celu – same go znajdują.



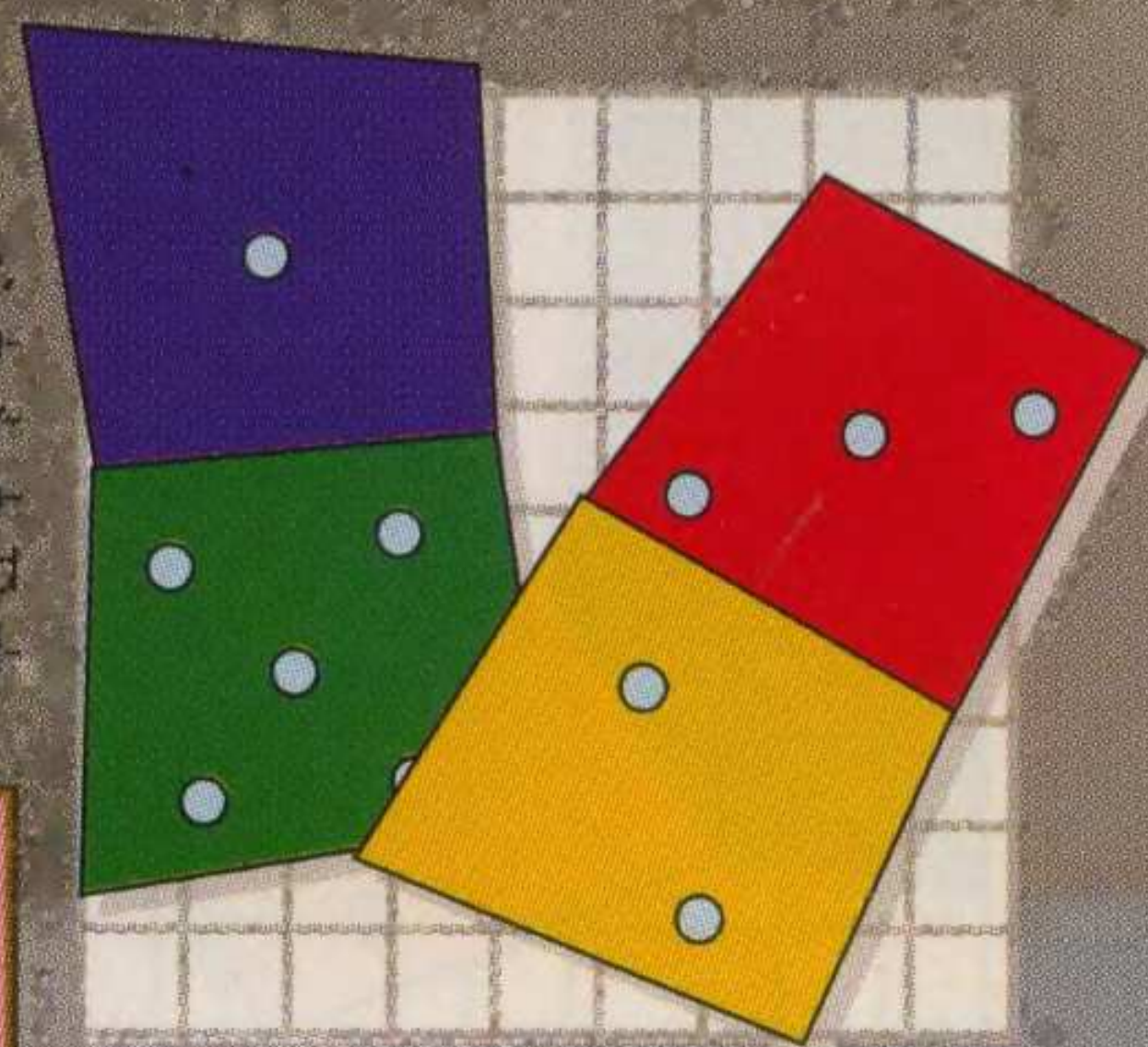
Podobnie postępuje się z bombami szybującymi typu Paveway.

Scenariusze

działań wojennych są trzy, chronologicznie: Hongkong 1996, Falklandy 1997 i Północna Skandynawia 1998, ale liczba misji jest nieograniczona. Każda należy do jednego z trzech rodzajów: myśliwska (przechwycenie, patrol), szturmowa (atak na cele naziemne) lub rozpoznawcza (fotografowanie). Podział misji jest zgodny z formułą FRS (Fighter-Reconnaissance-Strike).

Oprawa gry

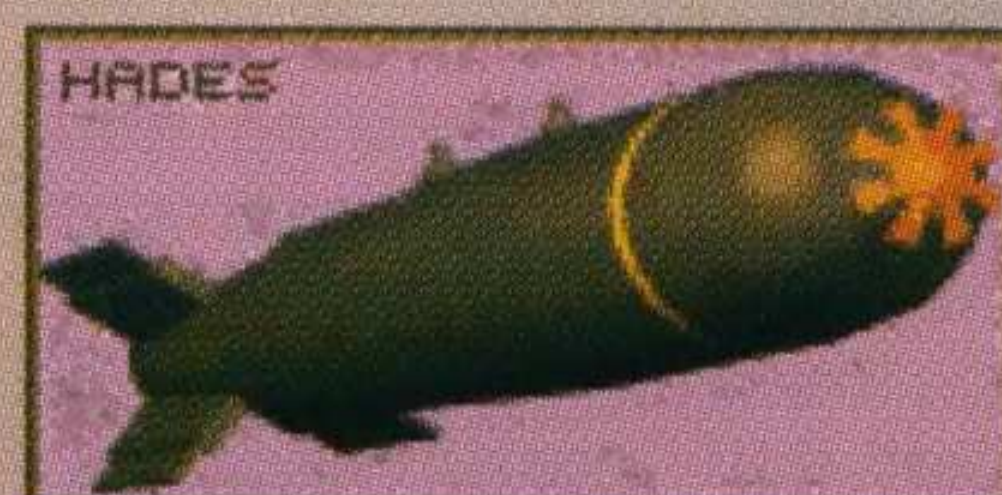
jest znakomita. Wspaniale cieniowane góry i samoloty (tylko morze gładkie). Muzyka więcej niż dobra, ale bez digitalizowanych rozmówek, ponieważ w tej grze lata się samotnie, co jednak uważam za wadę. Jeszcze jednego elementu mi brak – gdzieś



się leci, coś zniszczy, ewentualnie samemu się oberwie, ale to wszystko dzieje się w innym



świecie, na pewno nie realnym. Brak atmosfery wojny, obecno-



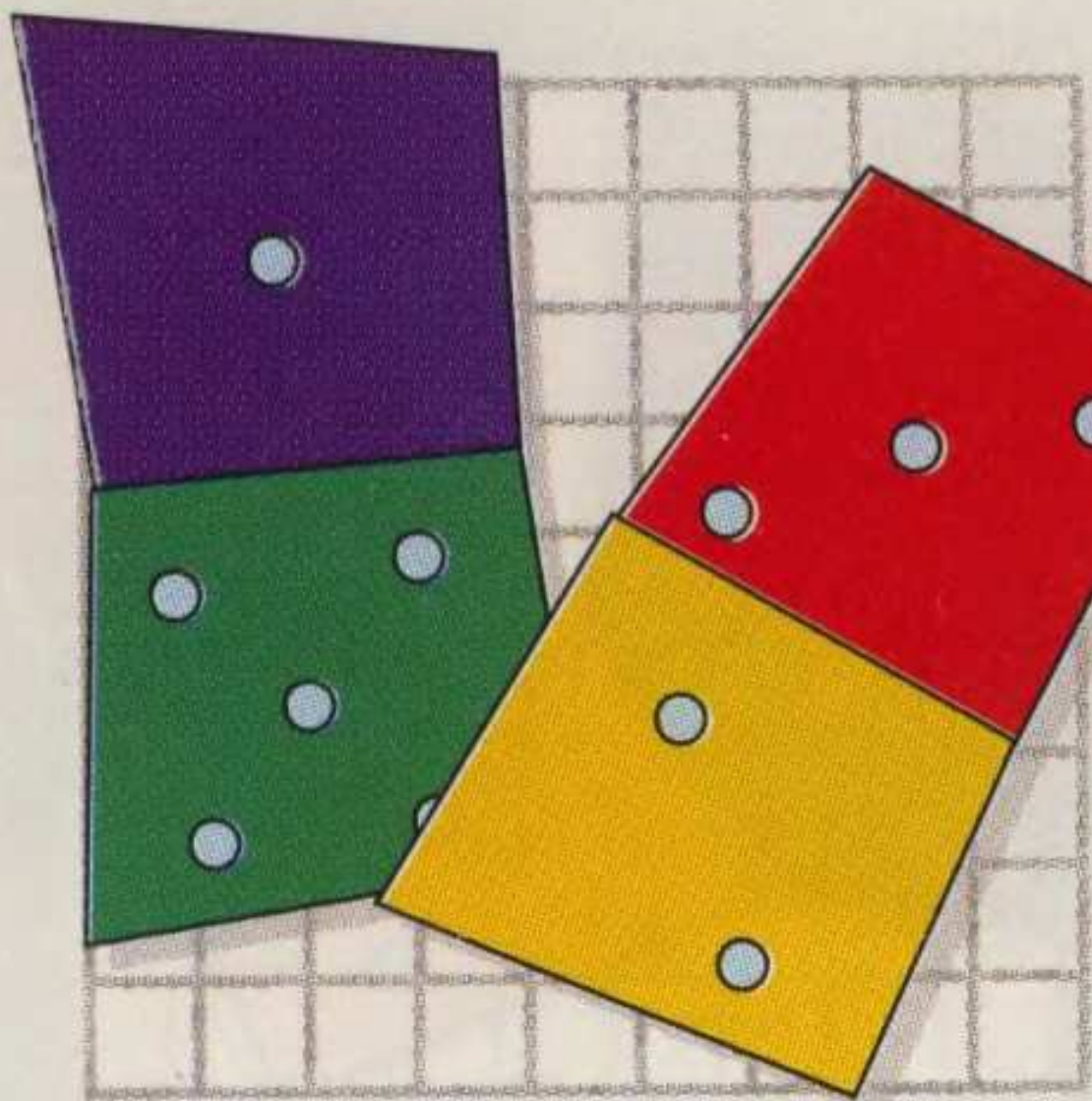
ści pilotów z własnego dywizjonu...

Wiktor Kozłowski

HARRIER JUMP JET

MicroProse 1992
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		80%
Grywalność		75%
Pomysł		80%
Ogółem		80%



ZAWÓD ARMATOR

POWROTY OSTATNIO SĄ W MODZIE. TYM RAZEM AUTORY GRY PORTS OF CALL UZNALI, ŻE CZAS ZAINTERESOWAĆ SWYM DZIEŁEM POSIADACZY INNYCH KOMPUTERÓW. PRZEROBILI ZATEM WERSJĘ AMIGOWĄ Z ROKU 1987 NA BARDZIEJ PRYZWOITĄ, CZYLI PC.

Tak to już bywa. Czas porzucić stateczne życie lądowego szczura i zabrać się za sprawy poważne. Na przykład utworzyć firmę przewozową, zakupić statki i rozpocząć handel morski na wielką skalę. No, na razie może nie tak wielką, ale w końcu każdy początek jest trudny. Zacząć trzeba od dwóch czy trzech starych trumien, ale w końcu najnowocześniejsze frachtowce tylko czekają, abyś raczył je kupić.

Tak też i grę trzeba zacząć. Właśnie od udania się do sklepu. Przedtem tylko jeszcze wybór poziomu trudności, portu macierzystego, liczby graczy i już możemy startować.

Zakup statku

Po kliknięciu PPM na ikonę Ship Broker przeniesiesz się do biura sprzedawcy statków. Winda pozwala zajrzeć na kilka poziomów, lecz na początku gry można kupić tylko Low Cost Ships, bo na lepsze nie starcza gotówki. Dzięki ikonie Info możesz zapoznać się z parametrami danej jednostki (szybkość, zużycie paliwa, ładowność, dzienny koszt utrzymania itp.), a ikona Buy pozbawia Cię określonej gotówki i daje w zamian statek. Teraz tylko kliknąć na ikonę Start Action (pod mapą) i przygoda się rozpoczyna.

Port

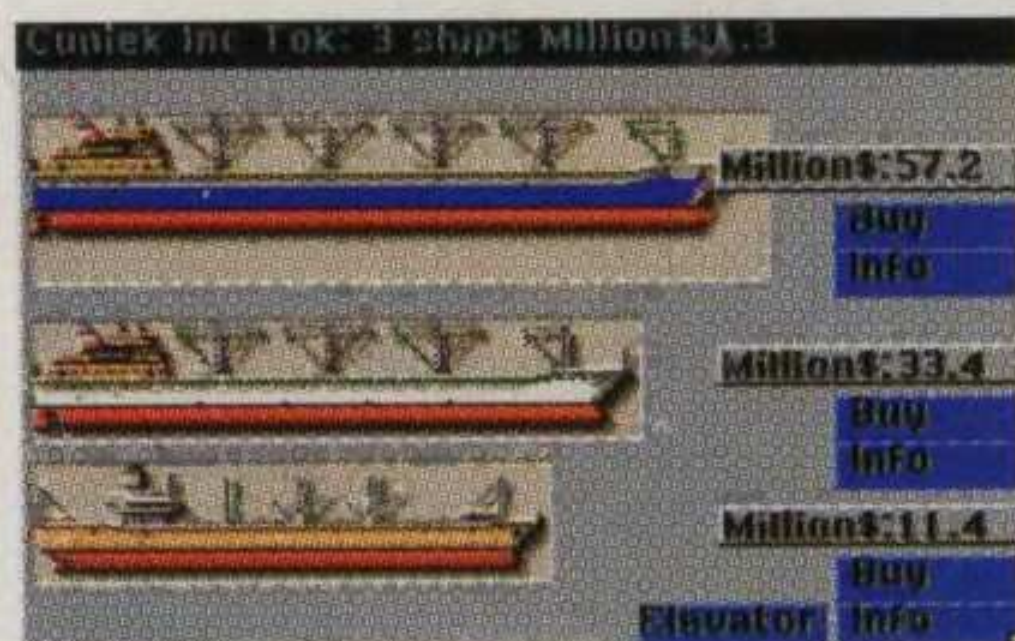
Nowo zakupione statki zawsze pojawiają się w macierzystym porcie Twojej firmy. Dostępne są tutaj następujące opcje:

Repair – zostawiamy statek w doku remontowym, słono opłacając naprawy.

Refuel – tankujemy paliwo, a ponieważ jego ceny w po-

szczególnych portach bardzo się różnią, trzeba dokonywać rozsądnych wyborów.

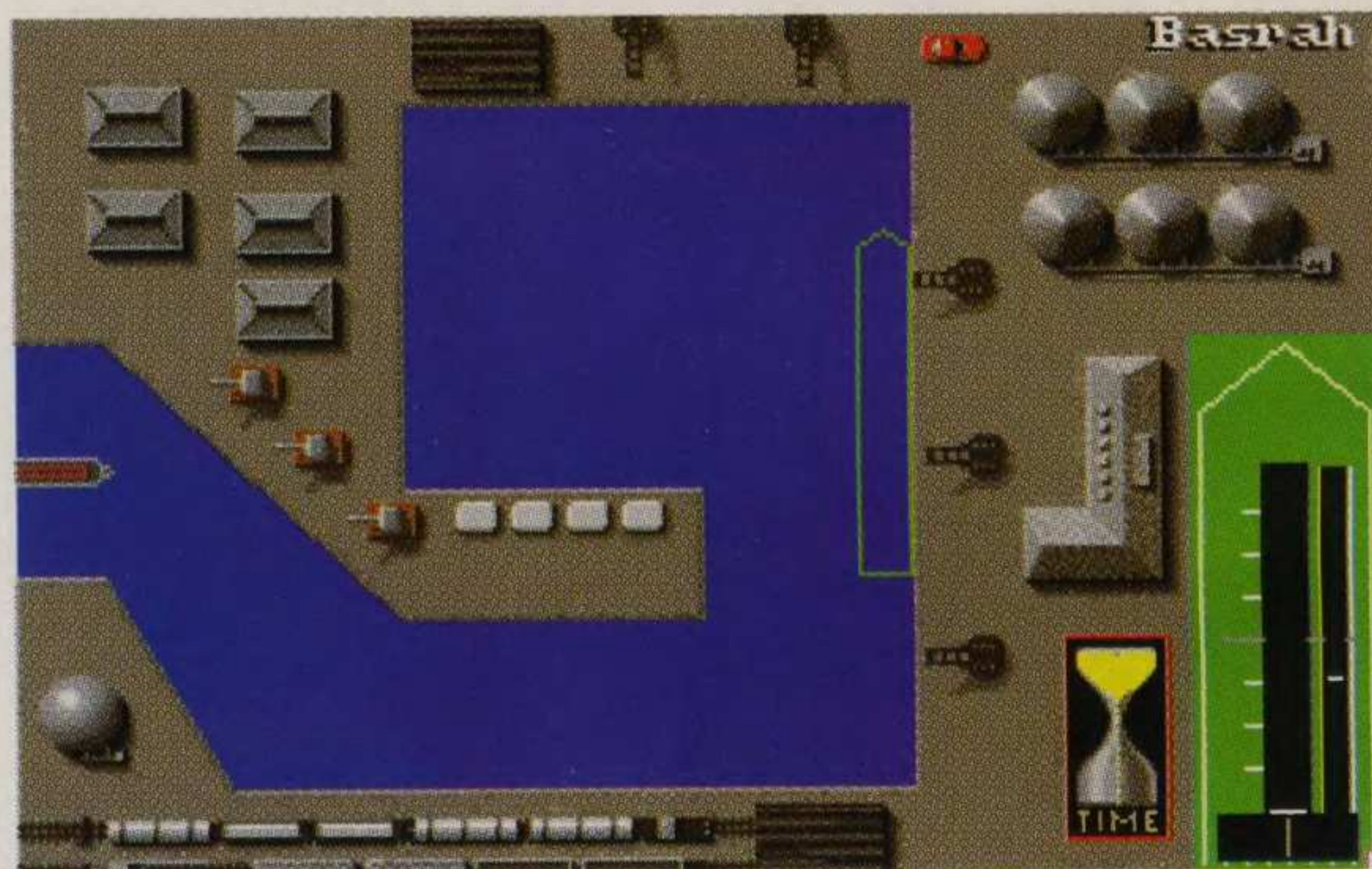
Charter – wybieramy port, do którego przewieziemy ładunek oraz charakter tegoż ładunku. Za każdym razem program podaje, ile pieniędzy otrzymamy za kurs. Należy pilnie uważać, aby przypadkiem koszty paliwa i utrzymania nie przerosły spodziewanego dochodu. Przy niektórych zleceniach pojawi się informacja, że towar musi być



dostarczony w określonym czasie, a kary za niedotrzymanie terminu potrafią być drakońskie.

Load – ładowanie zamówionych towarów. Czasem spotkasz się tutaj z propozycją przeszmuglowania lewizny. Warto się zgodzić, a potem odmówić, kiedy przemytnik poda swą cenę. Zwykle bowiem gotów jest ją podwoić. Wspaniale płatny szmugiel oferuje Bashra (można zarobić okrągły milion baksów).

Lay Up – czekanie w porcie, czasem warto skorzystać z



tej opcji i poczekać np. na korzystne zamówienie. Przy wpłynięciu i wypłynięciu z portu możesz wybrać opcję Use Thug's Help (pilot wyprowadza statek za opłatą) bądź Ster by Hand (sam się bawisz).

Statki płyną sobie już z towarem same, same również wybierają trasę, ale na morzach i oceanach czekają na nie liczne niebezpieczeństwa.

Niebezpieczeństwa

Sztorm – można ominąć obszar sztormu (tracąc wiele dni), albo śmiało przejść przez wzburzone wody (powoduje to najczęściej uszkodzenie statku).

Rafy i góry lodowe – konieczne jest ręczne sterowanie. Należy tak pokierować statkiem, aby znalazł się w obszarze wyznaczonym zielonymi liniami. Kle-



psydra ukazuje upływ czasu, a statkiem sterujemy za pomocą klawiszy kursora. Strzałki N i S – to maszyny naprzód i cała wstecz, strzałki E i W – to skręcanie. Nie wolno opuścić wód przy rafach i górach (czyli wyjść „poza ekran”), bo kosztuje to kupę forsy. Nie wolno również przekroczyć limitu czasowego.

Szczury na pokładzie – błahe zdarzenie, kosztuje tylko drobną opłatę i stratę paru dni.



Kurs kolizyjny – podobna sytuacja, co przy rafach, tyle że trzeba uciec przed obcą jednostką, która niebezpiecznie manewruje.

Rozbitek – należy bardzo ostrożnie podpłynąć do tratwy ratunkowej. Niestety czasem kończy się to jej staranowaniem i utopieniem nieszczęśnika.

Piraci – na to nie ma rady, kradną towar i już. Pojawiają się u brzegów Afryki, w każdym razie gdzie indziej ich nie spotkałem.

Kwarantanna – skazać na kwarantannę mogą cię władze portu, do którego wpływasz. Zazwyczaj trwa ona bardzo długo, więc jest zabójcza, kiedy spieszymy się mając ładunek terminowy na pokładzie.

Strefa wojny – statek doznaje uszkodzeń (czasami ostatecznie wykańczających). Pod tym względem bardzo niebezpieczne są wody w okolicach Bashi.

Strajk pilotów – swołoczy się i nie chce pracować – musisz własnoręcznie wprowadzić statek na wyznaczone mu miejsce w porcie, albo go z tegoż portu wyprowadzić.

Biuro

Tutaj możesz wybrać dwie następne ikony: Info i Action.



Ikona Info:

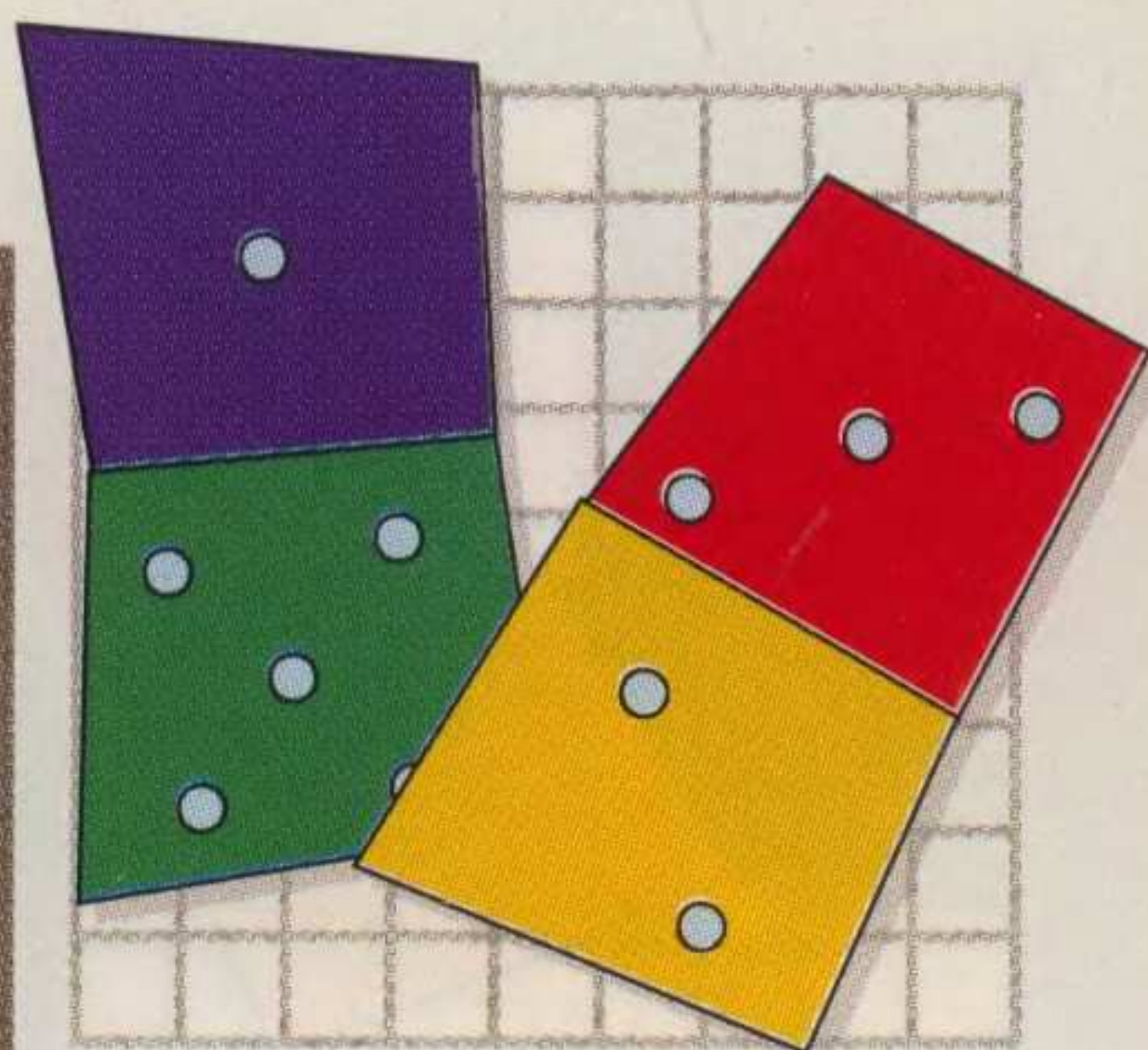
- 1) **PLA** – dowiadujemy się o wydatkach i dochodach (income/expend), wartości statków i kredytów (possessions) oraz możemy zapoznać się ze statystycznym wykresem (statistics).
- 2) **Ships** – lista posiadanych przez gracza statków.
- 3) **Ships Positions** – wykreślenie na mapie kursu statku i przypomnienie, z jakim ładunkiem płynie.
- 4) **Bank Accounts** – informacje o posiadanej gotówce, kredytach i jednostkach obłożonych hipoteką.
- 5) **Ranking List** – nie trzeba chyba tłumaczyć.

Ikona Action: tutaj można powiększyć hipotekę bądź ją spłacić (Raise Mortgage, Pay Off Mortgage), zaciągnąć kredyt lub go spłacić (Obtain Credit, Repay Credit) oraz zmienić port macierzysty. Zmiana portu kosztuje milion USD od każdego posiadanego przez gracza statku, plus opłata manipulacyjna.

Ports of Call jest typowym programem handlowym, w którym, niestety, ogromną rolę

pełnią elementy zręcznościowe. Wpływanie do portu, omijanie raf i gór lodowych wymaga od gracza nie tylko dużej uwagi, ale i poświęcenia sporo czasu. Przyznam, że opcje zręcznościowe mnie psuły dokładnie całą zabawę, bo miałem ochotę pohandlować i pozarabiać trochę szmalu, a nie męczyć się przy kursorach, i zastanawiać, czy wyznaczam właściwy kurs. Wadą ręcznego sterowania statkiem jest też fakt, że manewry przeważnie trwają długo i przy sporej liczbie jednostek właściwie cały czas tkwi się w opcjach zręcznościowych, a istota gry (czyli handel) schodzi na dalszy plan. Jest na to lekarstwo, ale też niezbyt wygodne. Mianowicie, wszelkie zdarzenia generowane są losowo, proponuję więc często korzystać z opcji Save i Load...

Ports of Call – to z jednej strony gra prosta i miła, ale z drugiej – zdecydowanie za prosta. Mały jest bowiem wybór statków i wszystkie są w stanie przewozić ten sam towar. Co prawda, nie za bardzo znam się na problemach przewozu morskiego, ale obilo mi się o uszy, że statki przewożące rudę nie

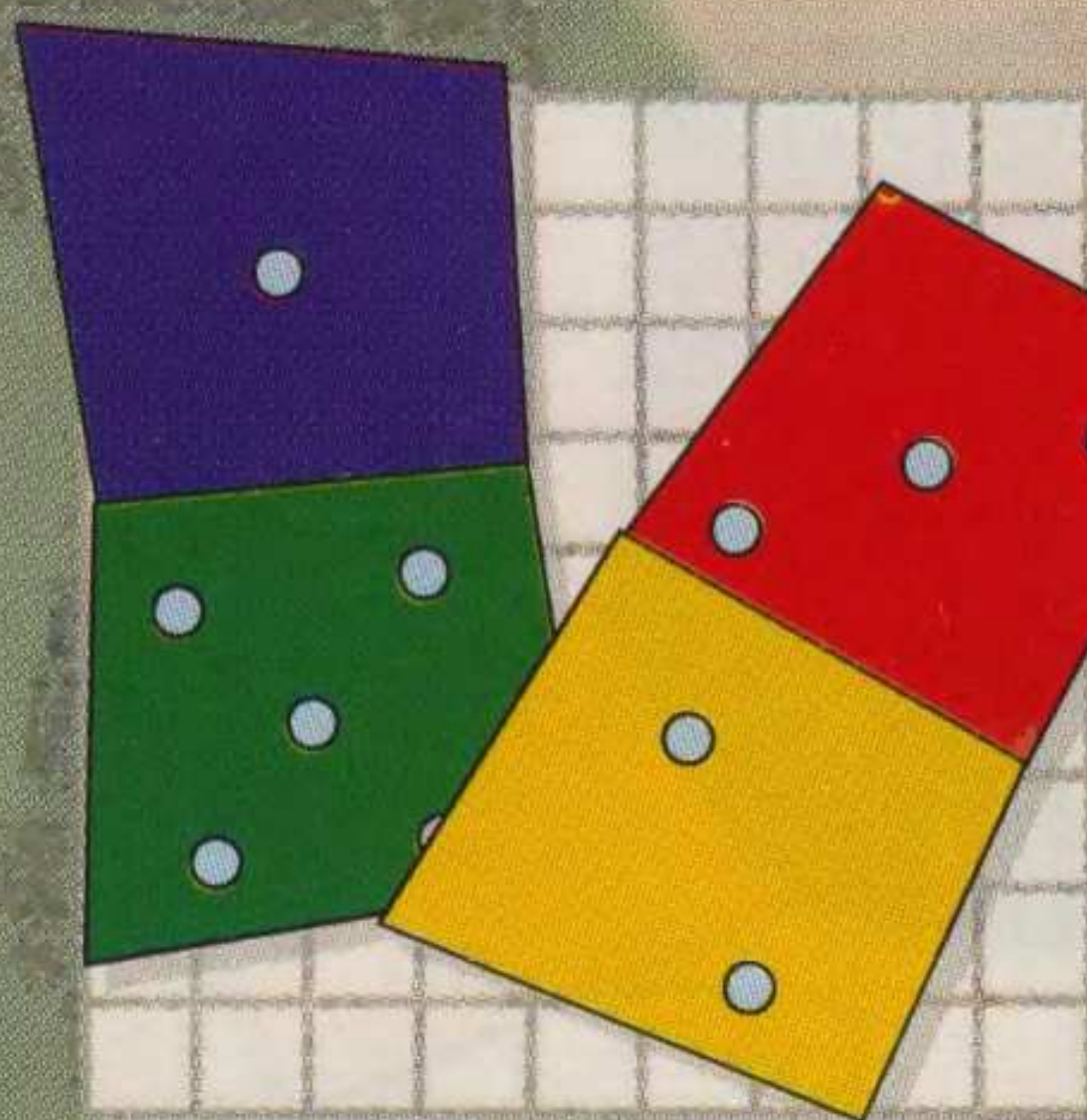


za bardzo nadają się do transportowania żywności czy elektroniki. Przydałby się jakiś podział na trałowce, węglowce, tankowce, rudowce i Bóg wie, co tam jeszcze. Nie ma też naprawdę wielkich statków. Największy i najnowocześniejszy w grze ma wyporność 40 tys. BRT, a to przecież śmiesznie mało, zważywszy że na morzach pływają stutysięczniki. Nie podoba mi się też, że to komputer, a nie gracz wybiera porty, z którymi chce handlować. Nie można np. popłynąć z Vancouver do San Francisco czy z Marsylii do Pireus. Dostępne są tylko dłuższe trasy, ale i tak tylko do kilku miast wyznaczonych przez program. Zastrzeżenia mam również do statystyki. Każdy statek powinien mieć własną „kartę dokonar” (w Railroad Tycoon miał ją każdy pociąg). Także po wykonaniu zlecenia powinna ukazywać się tabela z prawdziwym zarobkiem (po odliczeniu kosztów paliwa, utrzymania, ewentualnych zniszczeń), a nie tylko dochód brutto.

Mimo powyższych niedociągnięć, a można było ich uniknąć odświeżając grę, miło spędziłem czas, bawiąc się w armatora.

Jacek Piekara

PORTS OF CALL		
Aegis 1987-1994		
Strategiczno-handlowa		
Amiga, IBM PC		
Grafika		60%
Dźwięk		75%
Grywalność		65%
Pomysł		75%
Ogółem		70%



PREMIER MANAGER 3

PONAD ROK TEMU UKAZAŁA SIĘ NA AMIGĘ TRZECIA CZĘŚĆ GRY PREMIER MANAGER, NAJSŁYNNIEJSZEJ SAGI MENEDŻERSKIEJ. JAKO MIŁOŚNIK GATUNKU, POCZUŁEM SIĘ ZOBOWIĄZANY SKROBNAĆ O NIEJ SŁÓW KILKA.

Podczas rozpakowywania gry zastanawiałem się, co będzie różnić Premier Manager 3 od innych gier tego typu, z poprzedniczką tu opisywanej na czele. Okazało się, że różnic nie brakuje! Przede wszystkim rzuca się w oczy niesamowity realizm, który przejawia się głównie poprzez zawikłanie interfejsu użytkownika, stosunkowo jednak łatwego do opanowania. Na realizm ów składa się kilka opcji, niedostępnych do tej pory w żadnym menedżerze. Jest to np. możliwość wypożyczenia graczy, która w początkowym stadium gry staje się głównym sposobem pozyskiwania do zespołu świeżej krwi, albo zatrudnienia asystenta, który za godziwą opłatą przejmie na siebie kilka, spośród Twoich rozlicznych obowiązków.

Urealistyczniono też transfery, wprowadzając zagraniczną listę transferową (trafiają się Polacy!) i zmieniono cały system. Chcąc nabyć jakiegoś zawodnika, należy przebić ofertę innych klubów, oferując osobną dołę klubowi, a osobną zawodnikowi oraz wyznaczając mu pensję. Ponieważ konkurencja lubi niespodziewane „rzuty na taśmę”, gra staje się atrakcyjniejsza.

Największą chyba nowinką jest (prawdopodobnie po raz pierwszy w grze menedżerskiej) wizualne przedstawienie meczu! W rzeczywistości sprowadza się to do migających na ekranie numerków, wśród których ciężko się zorientować, ale i tak jest to lepsze od stosowanej dotychczas zasady „zegar + scenki”. Ach, gdyby tak kiedyś połączono Premier Manager 3 z Sensible Soccer... W czasie tego „meczu” można przyspieszyć akcję, ale wtedy ekran miga jeszcze szybciej! Właśnie ta „sekwencja meczowa” jest moim zdaniem, najbardziej nie dopracowaną częścią gry. Dla mnie ideałem pod tym względem pozostaje gra The Manager.

Tak jak w Premier Manager 2, w naszym „biu-
rze” mamy do dyspozycji fax i telefon. Fax służy do odbierania wiadomości, umożliwia obejrzenie statystyk z ostatniego meczu,

wyników z poprzedniego tygodnia lub zestawienia par na przyszły. Za pomocą telefonu łączymy się z dowolnym klubem brytyjskim, aby np.

spróbować kupić lub wypożyczyć któregoś z graczy, albo przedłużyć kontrakty z własnymi zawodnikami. Telefon jest też nieodzownym atrybutem wszelkiej maści oszustów – można wykręcać różne numerki! A mówiąc dokładniej – numerki przynoszące wymierne, choć nie zawsze zasłużone korzyści. Oto szczęśliwe numerki: 34-33-43 (bezzwrotna pożyczka) i 40-00-40 (wyższy poziom morale i 99% wyszkolenia dla wszystkich Twoich graczy). Przypominam jednak – oszukiwanie psuje każdą zabawę!

Prawdziwy klub nie może się, rzecz jasna, obejść bez sponsorów, byłoby więc dziwne, gdyby w PM3 brakowało tej opcji. Jest, a jakże, i stanowi bardzo poważne źródło gotówki. Kupczyć możemy

tylko tablicami ogłoszeniowymi wokół mu-
ra -



wy. Sponsorzy dzielą się na dwa rodzaje – tych, co dają raz a dobrze (pieniądze, of course) i tych ciulających co tydzień. Osobiście preferuję tych drugich – jest chociaż czym zmniejszać deficyt! Interesującym pomysłem jest wprowadzenie w roli reklamodawców czasopism komputerowych – jest Amiga Action, Amiga Power... A gdzie jest Gambler?!

W Premier Manager 3 mamy duży wybór poten-



PREMIER MANAGER 3

Gremlin 1994
Sportowa
Amiga, IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		75%
Grywalność		95%
Pomysł		100%
Ogółem		90%

cyjnych współpracowników. Oprócz wspomnianego już asystenta możesz zatrudniać do sześciu scoutów (tajniaków), którzy wykonują przydzielone im zadania, np. szpiegują przeciwnie drużyny, wyszukują piłkarzy o podanych przez gracza atrybutach itd. Możesz też zatrudniać trenerów, każdego o określonej specjalizacji oraz trenera młodzików. Pamiętaj, aby nie sprzedawać młodych graczy – nie wiadomo, czy nie trafi się wśród nich drugi Lato... eee.. tego... Giggs!

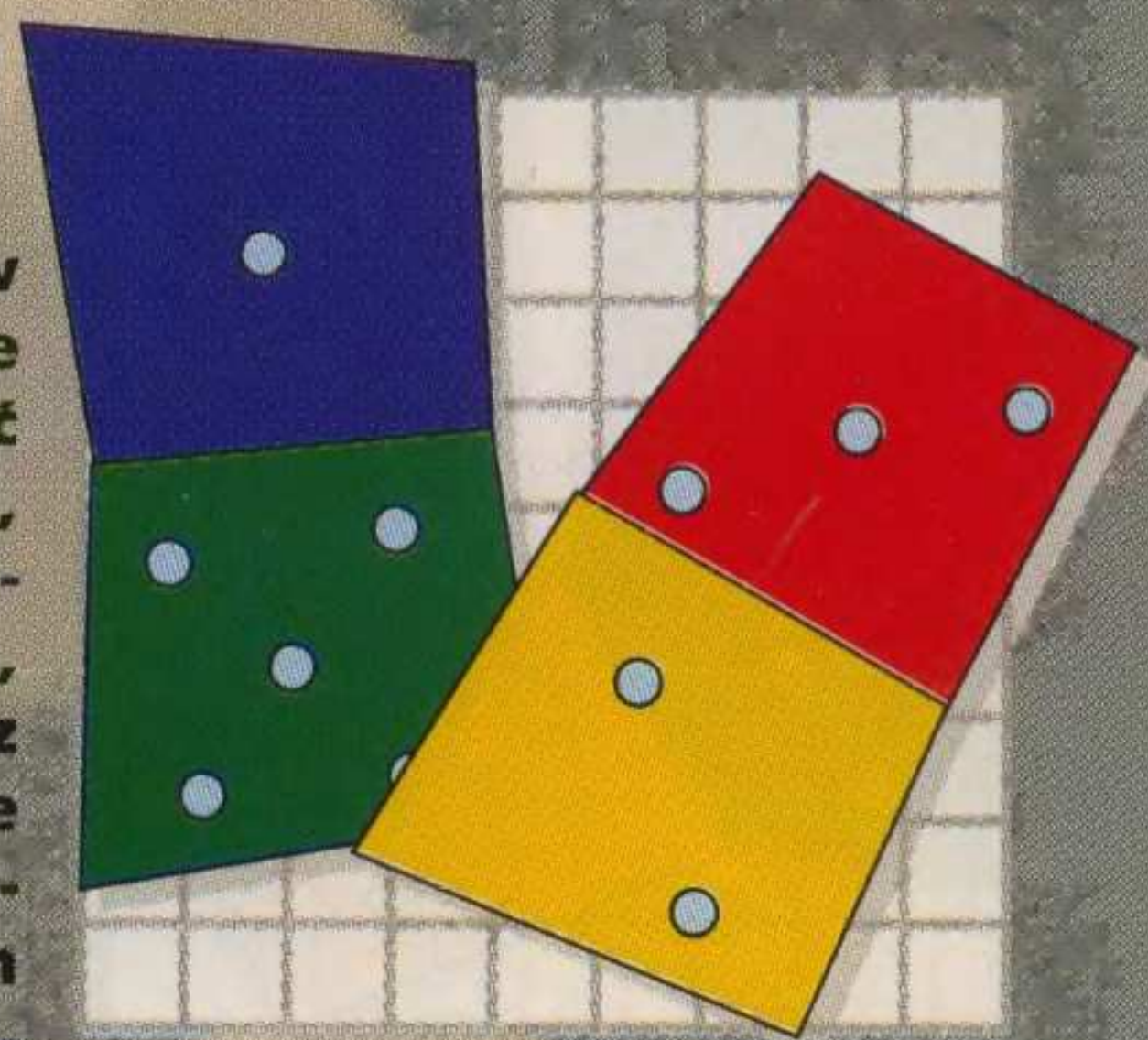
W PM3 poprzeczkę trudności podniesiono bardzo wysoko, gdyż osiągnięcie sukcesów nie zależy wyłącznie od opanowania wszystkich opcji, co następuje już po kilku godzinach grania, ale od umiejętności łączenia i przeplatania – tak, aby tworzyły jedną, w miarę zgraną, maszynę. Na efekty swojej działalności trzeba czekać tygodnie, jeśli nie miesiące – gry!



Wydawałoby się, że w tak złożonej w sumie grze jak PM3 powinno tkwić przynajmniej kilka błędów, które po prostu uszły uwagi programistów. O dziwo, nie znalazłem ich i mogę z satysfakcją stwierdzić, że PM3 jest grą właściwie pozbawioną wad, w swoim gatunku oczywiście! Można by się przyczepić do niezbyt oryginalnej oprawy graficznej oraz dźwiękowej, wysokiego poziomu trudności czy nie dopracowanej sekwencji meczowej, ale nie o to przecież w menedżerach chodzi. W warstwie merytorycznej Premier Manager 3 jest nie do pobicia!

Oczywiście, więcej informacji znajdziecie w doskonałej instrukcji, która przystępnie opisuje poszczególne ikony i skutki ich działania.

Na zakończenie podaje kilka wskazówek, które mogłyby ułatwić grę, ale NIE uczynić łatwą! Nie myślcie jednak, że po ich przeczytaniu wszystko pójdzie jak

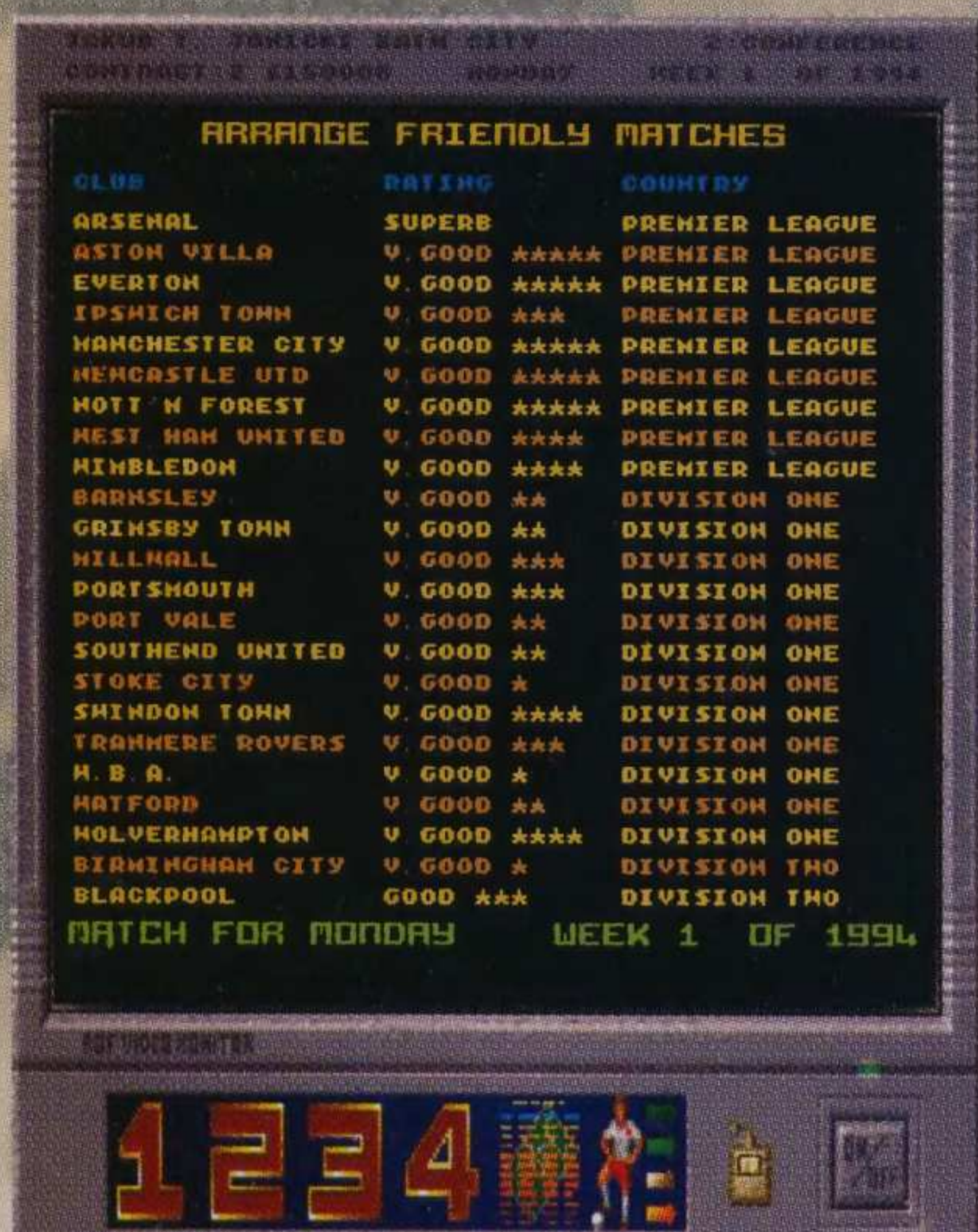


po maśle. „Obiecuję wam tylko krew, pot i łzy.”

Poradnik menedżera

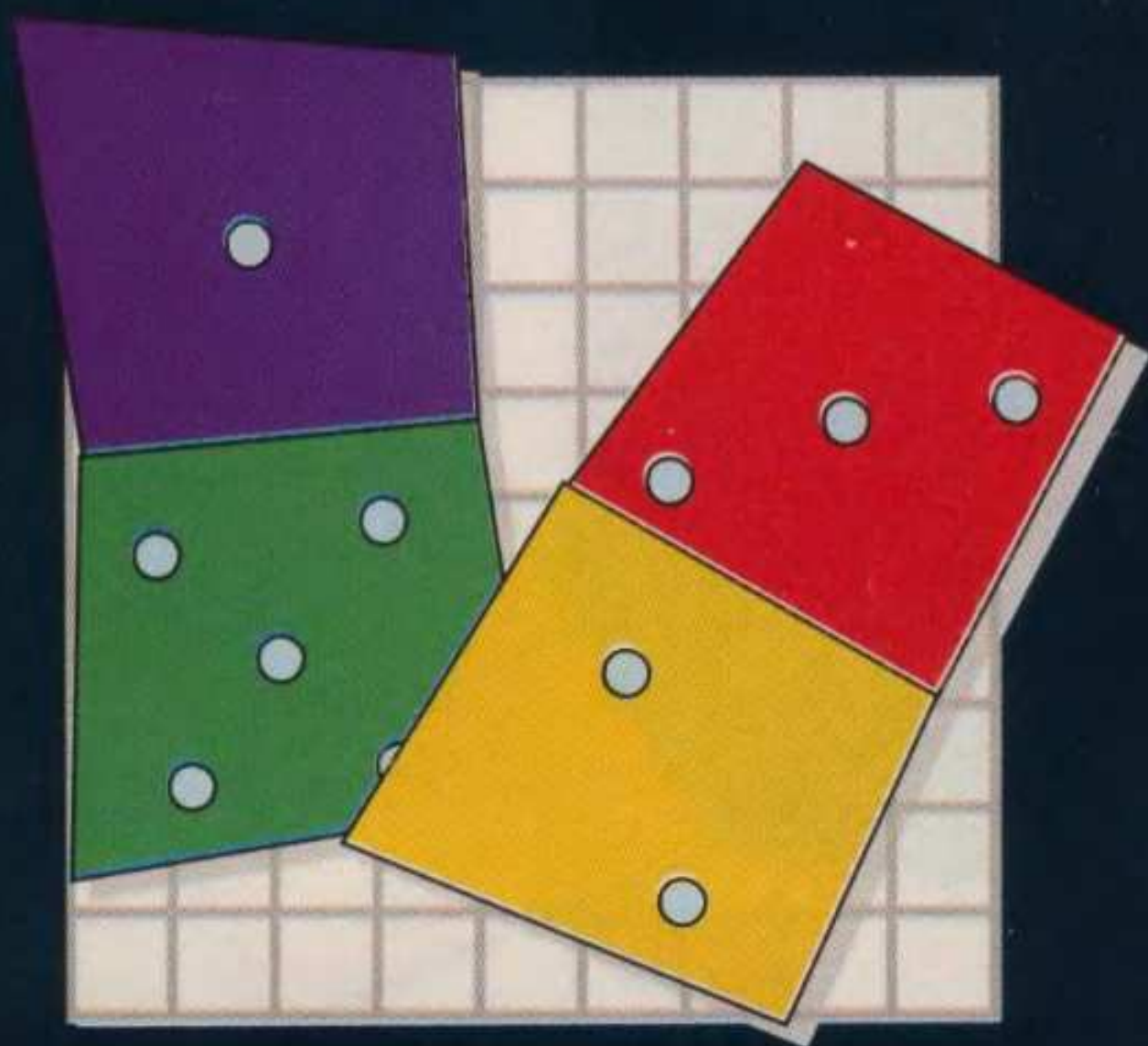
1. Zaczynij grę z zespołem Halifax Town – mają najlepszy atak.
2. Niech Twój najlepszy snajper gra z numerem 9 – będzie miał największe szanse na oddanie celnego strzału.
3. Upewnij się, że obrońcy mają ustawione Long Shooting, ale i tak żaden nie strzeli.
4. Środkowi też powinni mieć ustawione Long Shooting.
5. Napastnicy są najlepsi z Medium Shooting, tylko ten z numerem 9 powinien mieć Short Shooting.
6. Niech wszyscy Twoi zawodnicy pod koniec sezonu mają rozegrane przynajmniej po 4 mecze, zwiększy to szanse na polepszenie ich statystyk.
7. Próbuje kupować graczy przez telefon, możesz zdobyć tanich piłkarzy, którym właśnie skończył się kontrakt.

Jakub T. Janicki



Dystrybucja w Polsce:

LICOMP
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642-27-66,
642-27-68
fax 642-27-69



MAGIC CZNE ŚWIE CE

Wszyscy słyszeliśmy o wielkich cyklach role-playing, o Eye of the Beholder, Ultimie, Might&Magic, Krynn czy Bard's Tale. Ale kto słyszał o trylogii Magic Candle? Tymczasem firma Mindcraft stworzyła grę interesującą, choć nie epatującą nowinkami technicznymi (ach, ta grafika!). Ale w końcu w RPG najważniejszy jest świat, postacie bohaterów, frapująca akcja, interesujące walki, bogata rekwizytornia, ogrom penetrowanych przestrzeni. Najważniejsze jest, aby gracz program potrafił „wciągnąć”, aby zależało mu na wypełnieniu zadania i poznaniu krainy, po której wędruje. Magic Candle, choć seria to dość wiekowa, nadal jeszcze może dać chwilę dobrej zabawy.

Pierwsze części serii (Magic Candle 1 i Bridge to Maramon) są w tej chwili absolutnie niedostępne, dlatego zajmę się następnymi odcinkami tego sequelu.

SERIA MAGIC CANDLE PRZEMINĘŁA, W ZASADZIE, BEZ ECHA. NIGDY NIE CZYTAŁEM ARTYKUŁU POŚWIĘCONEGO TEJ GRZE, NIGDY NIE SPOTKAŁEM OSOBY, KTÓRA BY W MAGIC CANDLE GRAŁA. A NIESŁUSZNIE, BO PROGRAM NAPRAWDĘ WART JEST UWAGI.

Gracz

wciela się w postać bohatera, który przybywa na wyspę Oshcrum, aby ratować świat przed złymi mocami, mającymi swą siedzibę na kontynencie Gurtexu (Magic

Candle 2) lub rozwiązać problem inwazji dziwnych stworzeń niszczących wszystko, co żyje (Magic Candle 3). Najpierw wybieramy, w którą z pięciu przygotowanych postaci chcemy się wcielić, a potem już możemy rozpocząć Przygodę. W Magic Candle 3 wprowadzono też element kreacji bohaterów, gdyż na początku gry możemy stworzyć trzyosobową drużynę i z pewną dowolnością kształtować cechy i umiejętności herośw. Natomiast w Magic Candle 2 musimy szukać osób, które zechcą przyłączyć się do kompanii, ale nie ma z tym najmniejszych problemów, gdyż chętnych znajdziemy ponad trzydziestu.

Świat

w Magic Candle 2 i 3 jest nieprawdopodobnie rozległy. Drużyna zwiedzi liczne miasta i wioski, odnajdzie ukryte osady, przemierzy labirynty, wielopoziomowe kopalnie i sięgające pod niebo wieże. Znajdzie się na pustyni, bagnach i lodowych polach, będzie musiała korzystać z usług kapitanów statków, którzy dowiozą ją w każde miejsce znanego świata. W Magic Candle 2 mamy, na dobrą sprawę, do czynienia z jednym wielkim kontynentem Gurtexu, ale zwiedzimy też położone obok niego wy-

sepki i tajną, ukrytą krainę na dalekim Południu. Natomiast w Magic Candle 3 świat jest już dużo bardziej zróżnicowany. Musimy bowiem spenetrować olbrzymi archipelag wysp i wysepek. Dlatego też podróże morskie będą stanowić ważną część programu wycieczki.

Drużyna

Rozpoczynamy z jednym bohaterem (w Magic Candle 3 na początku dołączają trzy dalsze postacie), który jest po prostu „wcieleniem” gracza. Tylko on posiada zdolność zapraszania do drużyny napotkanych postaci, tylko on może rozmawiać z niektórymi osobistościami, w wypadku jego śmierci gra się kończy (chyba że w grupie jest ktoś, kto potrafi go wskrzesić). Natomiast innymi postaciami możemy ma-





ur and Forty

radzą sobie na polu czarów, niziołki są rewelacyjnymi kupcami oraz mają (najczęściej) wysoko rozwiniętą zdolność soulreadingu (patrz tabela Umiejętności), krasnoludy są wolne i mało zwinne, ale za to perfekcyjnie wymachują toporem oraz mają sporą siłę i wytrzymałość. Oczywiście to tylko uwagi ogólne. W Magic Candle (jak i w życiu) przedstawiciele jednej i tej samej rasy będą mogli znacznie różnić się umiejętnościami. Jedno jest jednak pewne.

Niziołek i krasnolud nigdy nie wyuczą się magii, a krasnolud w czasie morskich podróży zawsze będzie rzygał przez burtę.

Rasy

w serii Magic Candle przemieszano z profesjami, gdyż obok krasnoludów, elfów, ludzi, orków i niziołków, mamy również do czynienia z czarodziejami, traktowanymi jako odrębna rasa. Na różnych etapach gry potrzebni nam będą przedstawiciele różnych ras. Każda bowiem ma swoje wady i zalety. Ludzie i elfy są najbardziej wszechstronni (elfy doskonale strzelają z łuku) i, co ważne, obie te rasy mogą się uczyć magii, czarodzieje absolutnie nie powinni bawić się mieczem i innymi ostrymi przedmiotami, ale za to doskonale

Cechy i umiejętności

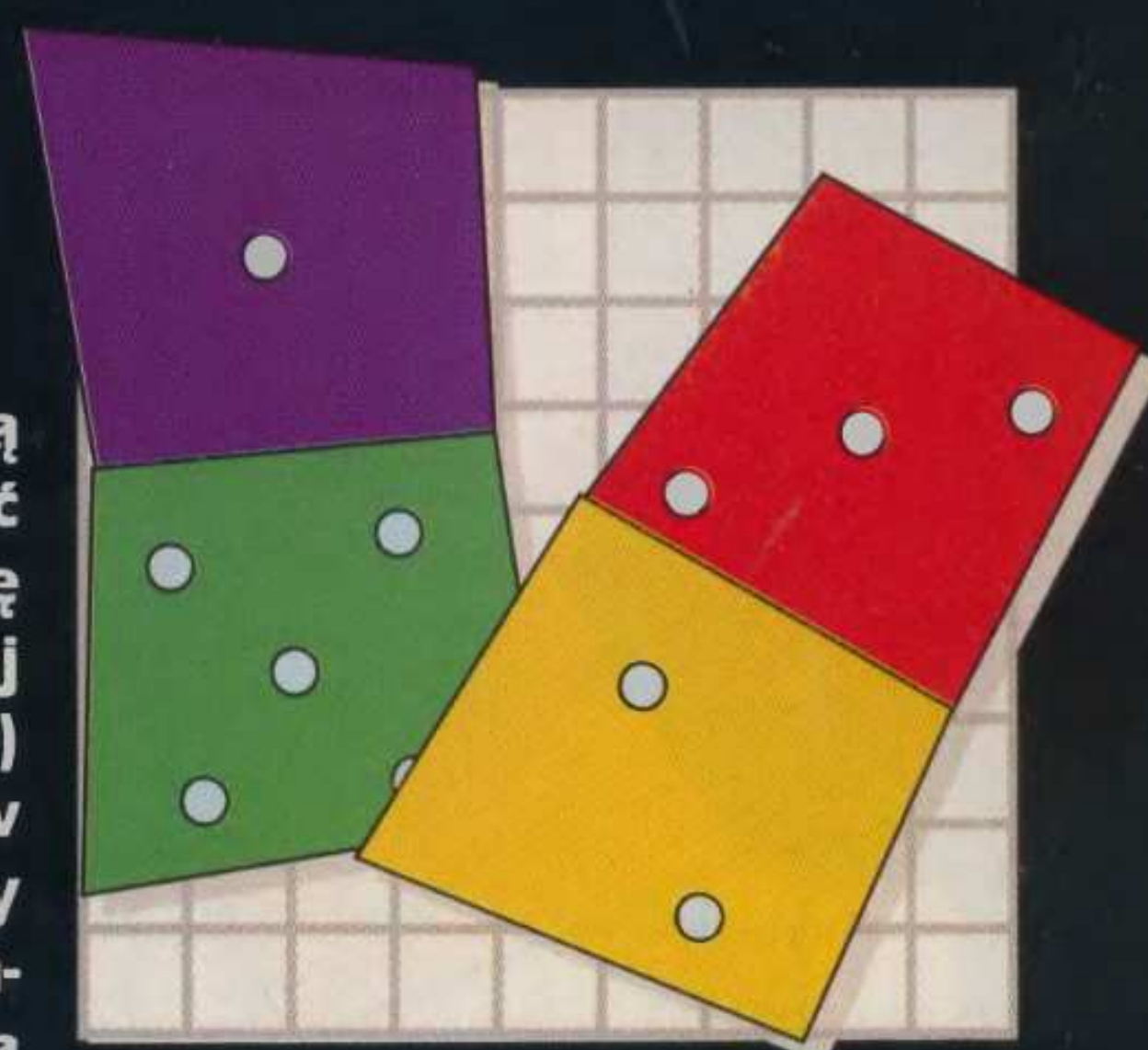
Każdy bohater, niezależnie od tego, do jakiej rasy należy, ma swoją „metryczkę”, gdzie drobiazgowo opisano jego umiejętności oraz cechy fizyczne i cechy charakteru. Trzeba przyznać, że Magic Candle to seria przygotowana wyjątkowo pieczołowicie pod tym względem. Nie ma sensu, abym tłumaczył sprawy oczywiste (np. umiejętność archery czy lockpicking), ale parę wyjaśnień (w tabelkach) chyba Wam się przyda.

Magia

jest w Magic Candle sztuką wysoko rozwiniętą. Uczyć się zaklęć i stosować magię może każda postać, której znajomość magii (magic) jest wyższa od zera. Czarów mamy mnóstwo, jednak aby je poznać potrzebne są magiczne księgi, które można kupić od czarodziei. W Magic Candle 2 ksiąg tych jest sześć, w następnej części dochodzi siódma. A każda księga daje możliwość poznania sześciu zaklęć. Zrozumienie niektórych czarów może sprawiać kłopoty, więc zapraszam do tabelki z czarami.

Przyprawy

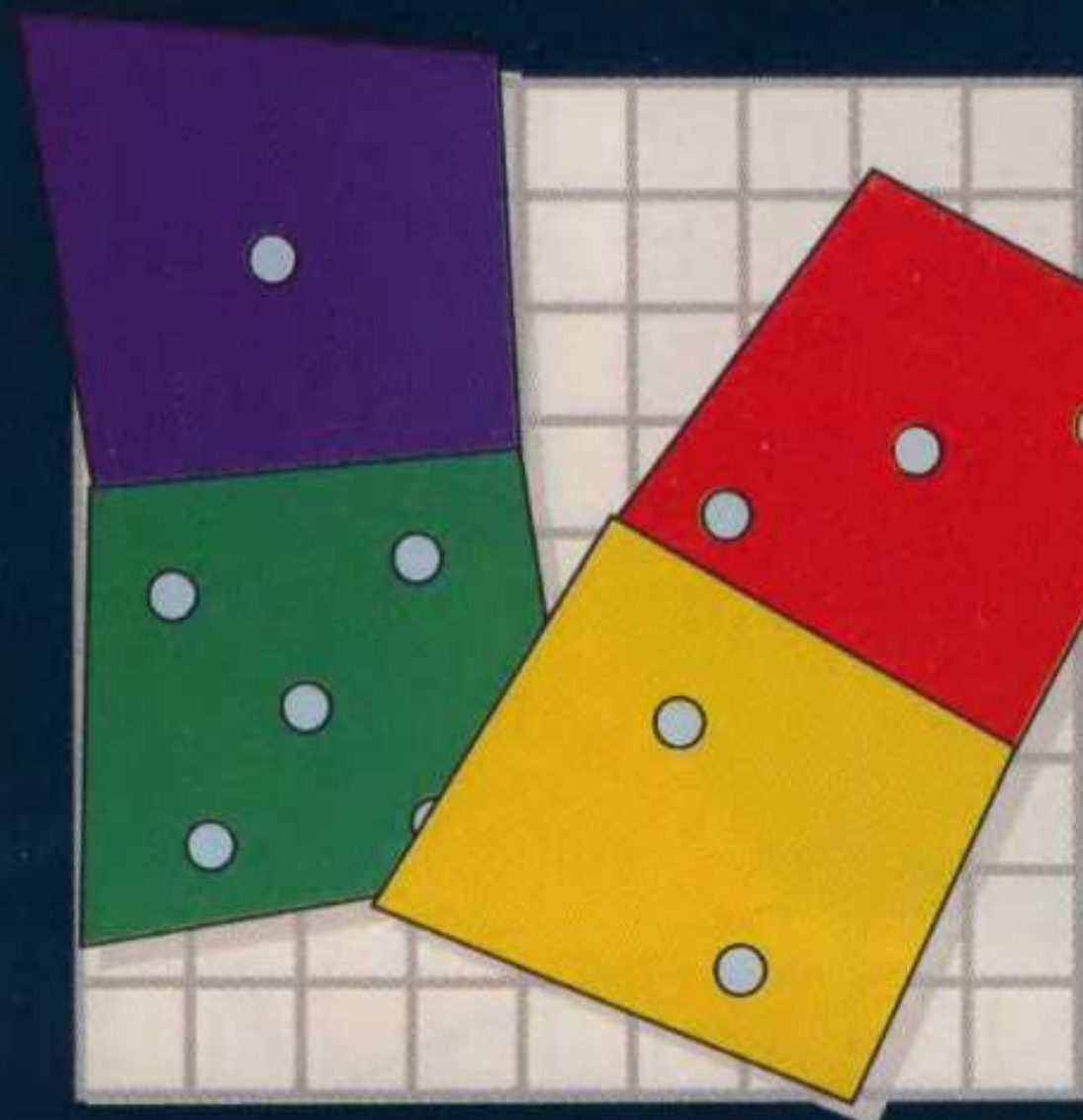
W zwiedzanych przez nas krainach ziołolecznictwo jest wysoko rozwinięte. Spotkamy się z przeróżnymi grzybkami, korzonkami, kwiatkami itd, których umiejętne zastosowanie może znacznie pomóc grupie w czasie walki. Na przykład **nift** chroni przed trzema uderzeniami, **gonshi** pozwala wykonać dodatkowe ruchy w czasie tury, **luffin** daje stuprocentową celność, **mirget** dramatycznie powiększa siłę ciosu, a **turpin** zwiększa moc czarów. Ziółka są niestety dość drogie, ale spotkamy również polany, na których będzie można je za darmo pozbierać.



Budynki

W miastach znajdziemy całe mnóstwo sklepów i akademii, poza tym biblioteki, karczmy, prywatne domy (właściciel wpuszcza, kiedy wymieni się jego imię) oraz kasyna. Jednak na dzikich bezdrożach natkniemy się na trzy budowle innego rodzaju. Będą to twierdze, teleporty i świątynie. W twierdzach możemy bezpiecznie odpocząć, a poza tym tylko do nich możemy odesłać bohatera, którego chcemy się pozbyć (zakładając, iż pragniemy wiedzieć, gdzie jest). Bohater uczący się – po skończonej nauce sam (jeśli nie wrócisz i nie zabierzesz go na czas) skieruje się do wyznaczonej twierdzy. Natomiast istnieje kilkanaście kombinacji skorzystania z teleportali, w każdej z nich teleportal przesyła w inne miejsce (poznasz te sposoby, rozmawiając z odpowiednimi osobami). Świątynie są jedynym miejscem, gdzie możemy rozwinąć cechy bohaterów. Jeżeli trafisz do świątyni, gdzie śpi jeden z





wiednie magiczne słowo i wyszeptać je (whisper), a wrota się otworzą. Magiczne słowa również można poznać tylko dzięki rozmowom ze stosownymi osobami.

Ekwipunek

Bohaterów możemy zaostrzyć w różnego rodzaju oręż, zbroje i ciuszki odpowiednie do klimatu, w jakim przyjdzie im przebywać. Nie dziw się więc, gdy postać ubrana w jedwabie będzie tracić siły na lodowych polach, a zakutana w futra – nie poczuje się najlepiej w tropikalnej dżungli. Potrzebne też będą wytrychy i łopaty oraz dwa bardzo ważne przedmioty. Są nimi **mindstone** i **map-flask**. Ten pierwszy służy do komunikowania się na odległość, a drugi ukazuje w magiczny sposób mapę penetrowanego terenu (tam, gdzie nie działa normalna mapa). Warto jeszcze dodać, że żaden czarodziej za żadne skarby świata nie rozstanie się z księgą magiczną. Chociaż jedną zawsze musi mieć przy sobie.

Co robić?

Przede wszystkim należy zacząć od rozmów ze wszystkimi napotykanymi postaciami. Tylko podczas rozmów jesteśmy w stanie uzyskać cenne informacje. Magic Candle nie jest grą, w której najważniejszym zadaniem gracza jest jak naj-

szybsze zabicie jak największej liczby monstrów. Tutaj, przede wszystkim, należy gadać. Na szczęście dla osób mających kłopoty z angielskim – kwestie wypowiedziane przez napotykane postacie nie są zbyt trudne do zrozumienia.

Poza gadaniem warto też zająć się skompletowaniem odpowiednio mocnej drużyny. Na początku trafią się chętni na zamku i w telermaińskich karczmach. Następnie trzeba zakupić stosowny ekwipunek i zająć się szkoleniem. Z tymi dwiema sprawami rzecz ma się gorzej, bo ani kupcy, ani nauczyciele nie chcą (swołocz!) zrobić nic dla samej idei. Zdobyć pieniądze możemy w trojaki sposób. Po pierwsze, bohatersko rzucając się w wir Przygody i zdobywając skarby na wrogach. Sposób ten jest średnio dobry z dwóch (przynajmniej) powodów. Primo: trudno się

spodziewać, aby nie douczona i nie doekwipowana drużyna odnosiła olśniewające sukcesy, secundo: wartość zdobywanych skarbów nie jest tak duża, aby zapłacić Twą kiesę. Możemy też porozysłać naszych przyjaciół (wcześniej zabierając im gotówkę i ekwipunek), aby pracowali u rzemieślników, ale trzeba liczyć się z tym, że postać mało lojalna po prostu wróci do domu. Trzecim sposobem zarobienia forsy jest wykorzystanie różnicy cen panujących w miastach i wioskach. Na przykład w Magic Candle 2 doskonale handluje się perłami (znalezienie trasy, na której jest to opłacalne, pozostawiam już Wam), a w Magic Candle 3 stałem się głównym światowym dostawcą magicznych map. Ach, jeszcze jedna sprawa. Pieniądze, oczywiście, można wygrać w kasynach. Ale niestety kasyna są ubogie i jedna dobra gra rozbija bank. Na początek jednak i to dobre.

Magic Candle II

The Fo

bogów i obudzisz go szepcząc magiczne słowo, to bóg się zrewanżuje. Niestety, żli bogowie żądają również wypełnienia niezbyt przyjemnych poleceń.

Poza cywilizowanymi terenami natkniesz się również na wieże bądź tajemnicze bramy prowadzące do lochów lub podziemnych miast. Tu trzeba znać odpo-



MAGIC CANDLE 2

Mindcraft 1991
Role-playing
IBM PC

Grafika		60%
Dźwięk		60%
Grywalność		65%
Pomysł		90%
Ogółem		70%



MAGIC CANDLE 3

Mindcraft 1992
Role-playing
IBM PC

Grafika		55%
Dźwięk		65%
Grywalność		65%
Pomysł		90%
Ogółem		70%





War and Forty

Magic Candle

to cykl przygotowany niezwykle pieczołowicie od strony charakterystyki bo-

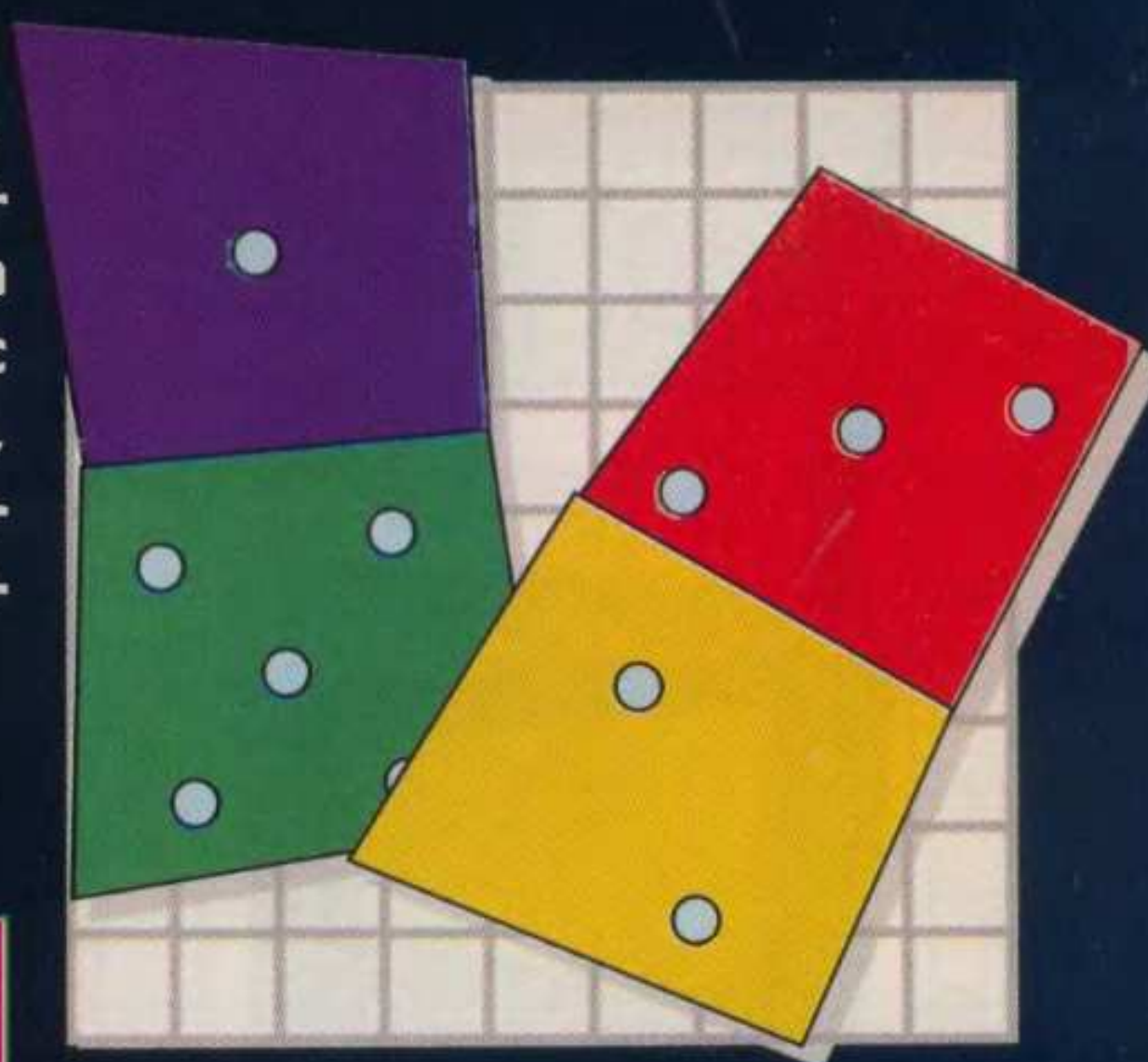
gii. Ale, niestety, podstawową wadą Magic Candle jest schematyczność. Nawet nie grafika, gdyż – tak jak mówiłem – nie ona decyduje o jakości RPG. Otóż nieprawdopodobnie schematyczne są zarówno miejsca, jakie penetruje grupa jak i walki, które w tych miejscach się toczą. A ponieważ podziemia, wieże i labirynty są bardzo rozległe i pełne potworów, więc staje się to w końcu nużące. Zastrzeżenia można mieć również do sposobu porozumiewania się z napotykanymi osobami. Rozwiązania przyjęte w Ultimie czy Dark Sun wydają się być bliskie ideału, niestety w Magic Candle autorzy się nie popisali. Wydaje mi się też, że od pewnego etapu zbyt proste

da rady żaden przeciwnik. Mimo wymienionych wyżej niedociągnięć, z czystym sumieniem polecam Magic Candle, zwłaszcza osobom, których gusta nie zostały jeszcze wywindowane na jakieś niebotyczne poziomy.

Jacek Piekara

Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



Cechy

- Maksymalna wartość** – 12 punktów (w zasadzie).
- Endurance** – decyduje o liczbie Punktów Życia.
- Agility** – decyduje o tym, ile ruchów będzie mogła wykonać postać podczas jednej tury walki.
- Dexterity** – obrazuje umiejętność unikania ciosów.
- Bravery** – w wypadku tej wartości punktowej niskiej, postać może uciec z pola bitwy.
- Loyalty** – wskazuje stopień oddania postaci głównemu bohaterowi (postać lojalna będzie posłusznie pracować bądź czekać na powrót grupy, nie lojalna pójdzie sobie).
- Intelligence** – decyduje, jak szybko bohater będzie się uczył czarów i jak dużo energii zużyje rzucając zaklęcie.
- Strenght** – słaba postać nie udźwignie ciężkiego oręża.
- Charm** – wdzięk jest czasami potrzebny, aby spotkana osoba zechciała udzielić informacji.

haterów, wzbudzający szacunek ogromem zwiedzanego świata. Dopracowano również dla tego świata legendę i historię, stworzono spójny i jasny system ma-

stają się wszelkie potyczki. Właściwie poznanie czaru Timestop i znajomość odpowiednich ziółek załatwia całą sprawę. Grupie, która ma dwie tury przewagi i jest dobrze wyekwipowana, nie

Czary

- Zapall** – wysyła serię ognistych kul trafiających we wszystkich wrogów.
- Zutyun** – niszczy broję i magiczną ochronę wszystkich wrogów (w wypadku jednego wroga działa tak czar weaken).
- Zefoar** – wysyła ogromną kulę ognia.
- Detect** – pokazuje pola teleportacyjne.
- Repel** – niszczy pewien rodzaj potworów.
- Soulspeak** – rozkazuje przemówić duchowi.
- Restsoul** – ostatecznie likwiduje wszystkich jeszcze nie umarłych.
- Fear** – paraliżuje strachem.
- Timestop** – daje drużynie dodatkową turę w czasie walki.
- Alcaz** – przyzywa magicznego sprzymierzeńca.
- Glamour** – zwiększa chwilowo wdzięk postaci.
- Caravel** – przyzywa magiczny statek.
- Shield** – otacza wybraną postać tarczą, chroniącą przed czarami.
- Betray** – każe potworowi przejść na stronę drużyny.
- Disguise** – tylko po rzuceniu tego zaklęcia można wejść do wiosek orków, goblinów i trolli.

Umiejętności

- Punktacja maksymalna** – 100 pkt.
- Dotyczące broni** – pokazują procentową szansę trafienia wroga.
- Dotyczące rzemiosła** (gemcutter, tailor, itp) – pokazują, jaką pensję dostanie postać, gdy zatrudni się u rzemieślnika.
- Magic** – decyduje o sile zaklęcia.
- Soulreading** – pozwala przewidzieć zasadzkę, a przed walką zorientować się, w jakim nastroju są napastnicy.
- Researching** – tylko dobry badacz będzie mógł skorzystać z informacji w bibliotekach.
- Trading** – pozwala uzyskiwać wysokie ceny za sprzedawane towary i taniej kupować.



FAIR

ECTS
SPRING
'95

Wrażenia z wiosennych targów ECTS '95 w Londynie można by właściwie streścić w dwóch słowach: CD-ROM i konsole. Nie ucieszy to zapewne polskich fanatyków gier komputerowych, przyzwyczajonych do „darmowego” oprogramowania. Fakt jednak pozostaje faktem: dyskietka odchodzi już do historii, przynajmniej na rynku gier.

Zacznijmy jednak od początku. Wchodząc do hali Olimpij, w której odbywały się targi, najpierw zauważyło się wielką, kolorową małą, reklamującą Primal Rage firmy Time Warner Interactive, najlepszą grę roku 1994 na automaty wrzutowe (tzw. coin-op). Drugi rzut oka padał zwykle na ogromne stoisko Sony, zajmujące niemal cały przeciwny koniec sali. Podobno Sony zapłaciło za nie milion funtów – ilustruje to nadzieje pokładane przez firmę w konsoli PlayStation, która królowała na całej tej wielkiej powierzchni.

Możliwości sprzętowe nowej konsoli są imponujące – w skład systemu wchodzi: procesor główny R3000A 33 MHz o mocy obliczeniowej 33 MIPS i przepustowości szyny 132 Mb/s (nie MB), układ generujący obiekty trójwymiarowe (500 tys. te-

kstrowanych i cieniowanych wielokątów na sekundę), układ zarządzania danymi, który odpowiada za dekodowanie grafiki w standardach JPEG, MPEG1 i H.261 (80 MIPS), układ graficzny obsługujący grafikę wieloplanową (4000 skalowanych i obracanych sprite'ów 8 na 8 pikseli

to, być może, ustanowienie standardu na najbliższe kilka lat, z drugiej – zanik konkurencji na rynku konsol. Chyba że w szranki stanie ktoś równie wielki, ale to oznaczałoby bardzo ciężkie czasy dla słabszych firm. W każdym razie producenci gier łapią ten wiatr w żagle – Sony twier-

planuje wydać kilka firm, m.in. Renegade (pod auspicjami Blue Byte), Team 17 (najwięcej tytułów) i Krisalis. Również MicroProse zamierza opublikować kilka konwersji. Około 80% nowych gier na Amigę ma chodzić tylko na A1200. Wszystkie „amigowskie” firmy mają już w ofercie lub szykują tytuły na PC.

Z innych wydarzeń targowych warto odnotować europejską premierę czytnika CD do Jaguara. Dane techniczne: 350 kB/s, 790 MB pojemności, standardy audio CD, Karaoke CD i opcjonalnie – Kodak Photo CD. W planach jest jeszcze cartridge MPEG 2, który pozwoli odtwarzać z CD normalne filmy. Oprócz tego, czytnik używa systemu dekompresji CinePak, dzięki któremu na jednym CD można zmieścić 60 minut filmu (30 klatek/s). Jaguar z czytnikiem CD kosztuje poniżej 300 funtów (poniżej 1200 zł), sam czytnik – 149 funtów. Niestety, żaden z zaprezentowanych 11 nowych tytułów nie wykorzystuje naleyście możliwości CD – kilka animacji odczytanych z kompaktu, to za mało. Primal Rage na Jaguara ma się ukazać pod koniec roku. Na wiosnę 1996 r. zaplanowano premierę Mortal Kombat III z grafiką True-Color.

Firmy komputerowe zamierzają również zintensyfikować współpracę z Hollywood. W lecie przewidywane są premiery filmów Street Fighter i Mortal Kombat (jako gwiazda – sam Christopher Lambert), a w najbliższej przyszłości również Doom. Co zabawniejsze, wynajęto już pisarzy, którzy napiszą cykl książek opartych na fabule Dooma (prima aprilis był n a p r a w d ę w zeszłym miesiącu). Przenikanie się przemysłu komputerowego z kinematografią będzie z pewnością coraz częstsze, choć filmowcy już mogą się czuć spychani na śmietnik – sama Mortal Kombat zarobiła w 1993 i 1994 r. tyle forsy, co największe hity Hollywoodu: Forrest Gump i Maska.

Same targi odbywały się trochę w scenerii festynu: stoisko firmy Virgin w kształcie statku kosmicznego, liczni przebierańcy. Ale czuło się i podskórne konflik-

Odlatujemy do Londynu



w ciągu sekundy), układ dźwiękowy (ADPCM, 24 kanały, częstotliwość próbkowania 44,1 kHz) oraz 16 Mb (2 MB) pamięci RAM, 8 Mb Video RAM, 4 Mb pamięci dźwiękowej i 256 kB buforu CD-ROM. Następne 4 Mb (512 kB) zajmuje system operacyjny. Przewidziano możliwość zapisywania np. stanu gry na specjalnych kartach RAM. Całość (wraz z czytnikiem CD) ma kosztować ok. 450 USD (czyli ok. 1025 zł).

Nic dziwnego, że reakcje producentów gier i konsol wahają się od euforii do paniki. Do wspólnej sadzawki wlaź słoń i mniejsze zwierzątka zaczynają się topić – żadna z konkurencyjnych firm nie dysponuje takim potencjałem finansowym, jak Sony. Z jednej strony oznacza

dzi, że podpisało umowy licencyjne z ponad 400 firmami, wśród wymienionych z imienia są tacy giganci, jak Virgin, Electronic Arts, U.S. Gold, MicroProse, Lucas Arts, Konami, Namco, Time Warner i inne. Najlepsze gry na PlayStation to: Primal Rage – mordobicie w stylu MK, ale z dinozaurami i małpami, Ridge Racer – bardzo realistyczny symulator samochodu wyścigowego oraz Toshinden – bardzo szybka bijatyka z ruchomą kamerą i „trójwymiarowymi” zawodnikami.

Większość indagowanych przez nas firm deklarowała, że będą robić gry na PC CD-ROM i jakąś konsolę – na ogół właśnie PlayStation, często też 3DO, Mega Drive, SNES, czasem na Jaguara. Nowe tytuły na Amigę



ty. Firmy amerykańskie obraziły się na organizatorów i urządziły własny salon wystawowy w Copthorne Tara Hotel. Niżej podpisanych zawiózł tam piękny, biały lincoln, w którego wnętrzu z powodzeniem można by urządzić wyścigi rowerowe. Natomiast Gametek i Mindscape przeprowadziły się do niedalekiego hotelu Hilton, buntując się przeciw potrojonym stawkom, wprowadzonym przez organizatora targów. Jeśli chodzi o Gametek – była to chyba największa klęska targów londyńskich. Szumnie zapowiadany Frontier II, reklamowany gdzie tylko się dało (pielęgniarka z porodówki trzymająca gierkę w ręku, kabel pełni rolę pępowiny do przecięcia), po prostu nie został przygotowany. Chodziły słuchy, iż Braben odnalazł w swym dziele tak potworne „buraki”, iż pokazanie się z nimi na świecie było absolutnie niemożliwe. Toteż ludzie ze stoiska firmy Gametek mieli takie miny, jakby ich właśnie zdjęto z krzyża.

Kiedy dostaniemy już do rąk pełne wersje gier planowanych na ten rok, będzie można zorientować się, czy niesłychany rozwój hardware idzie w parze z rozwojem koncepcyjnym samych gier. Czy gracze będą tylko epatowani coraz piękniejszym dźwiękiem i grafiką, czy też wreszcie pozwoli im się na uczestniczenie w przygodzie o nielinearnej fabule (najprościej mówiąc znaczy to, że gra jest za każdym razem inna). Część firm zaklina się, iż przygotowu-

je produkty o wyjątkowej ilości „ścieżek scenariusza”, które mają zapewnić graczom zabawę nie na dni, a miesiące. Zobaczymy, pożyczmy.



Stoisko Sony

A teraz spis gier planowanych na przyszły rok. Od razu zaznaczamy, że spis z pewnością jest niepełny. Po pierwsze – nie wszystkie firmy były obecne na londyńskich targach, po drugie – my sami mogliśmy coś przeoczyć. Zapewne będziemy mogli dorzucić Wam kilka informacji po targach, które odbędą się w maju bieżącego roku w Los Angeles. I oczywiście, po jesiennej edycji targów londyńskich.

Większość gier wymienionych tutaj omówimy w dziale News w ciągu najbliższych miesięcy. Bowiem najczęściej firmy planują atak na okres letni, a w tej chwili gotowe są tylko informacje, slajdy i ewentualnie – dyski demonstracyjne. Radzilibyśmy zwrócić uwagę na następujące progra-

my: Buried in Time (cudowna grafika), Phantasmagoria (7 kompaktów), Stonekeep (widzieliśmy tylko intro, ale czegoś tak oszałamiającego nie było jeszcze w RPG), Heroes of Might and Magic, Konqueror (ponoć otworzy nowy rozdział w strategiach), 1830 – Railroads and Robber Barons, Werewolf vs. Comanche (kolega Setlak był wniebowzięty), Primal Rage (Londyn jest obwieszony reklamami tej gry, bawiliśmy się nią na automacie), Warriors (wydaje się o niebo lepsza od Mortal Kombat, rozmawialiśmy i zmierzyliśmy się z jej twórcą).

**Jacek Piekara
Wojtek Setlak**



Kolega Piekara jako cyborg



FAIR

Nagrody ECTS:

Wydawca roku:

ELECTRONIC ARTS.

Autor roku: BULLFROG.

Gra roku: MAGIC CARPET.*

Najbardziej interesujący tytuł

MAGIC CARPET

* Opis tej gry znajdziecie w kwietniowym Gamblerze.

Sportowe

Body Slam Wrestling	- Merit.
Brett Hull Hockey '95	- Warner.
Brian Lara Cricket Championship	- Codemasters.
Manager 2	- Domark.
Fairway to Heaven	- Gametek (golf).
Feverpitch Soccer	- U.S. Gold.
Final Over	- Team 17 (krykiet).
F1 Manager	- Merit (zawody Formuły I).
Hardball 4	- Warner.
IFL Soccer	- Team 17.
Kingpin	- Team 17 (kręgle).
M.U. Premier	
League Champions	- Krisalis.
Manchester United.	
The Double - Krisalis.	
Pete Sampras Tennis '96	- Codemasters.
Player of the Year	- Krisalis (piłka nożna).
Pole-Position	- Ascon (formuła I).
Pro-Hockey '95	- Merit.
Rollcage	- Team 17 (rajd samochodowy).
Skins Golf at Bighorn	- Interplay.
Soccer Superstars	- Flair.
Ultimate Soccer Manager	- Impressions.
Unnecessary	
Roughness '95	- Warner (baseball).
Virtual Pool	- Interplay (bilard).

Symulatory

Absolute Zero	- Domark.
AI Unser Jr's	
Arcade Racing	- Mindscape.
Breach 3	- Impressions.
Fast Attack	- Warner (symulacja bitwy morskiej).
Fighter Wing	- Merit.
Iron Angel	- Ocean.
Jetfighter 3	- U.S. Gold.
Navy Strike	- MicroProse.
Renegade	- Mindscape (myśliwiec kosmiczny).
Silent Hunter	- SSI (łódź podwodna, II wojna światowa).
TFX A1200	- Digital Image Design, Ocean.
The Last Dynasty	- Sierra (walka w kosmosie).
Ticonderoga	- Mindscape (taktyczny symulator krążownika rakietowego).
Werewolf vs. Comanche	- NovaLogic.
Tank Commander	- Domark.
T-Mek	- Warner (symulator czołgu).
1944. Across the Rhine	- MicroProse.

Przygodowe

Armaeth	- Grandslam.
Atmosfear	- Warner.
Awful Green Things	
From Outer Space	- American Laser Games.
Bazooka Sue	- Krisalis.
Buried in Time	- U.S. Gold.
Collins Million	
Dollar Breakfast	- Krisalis (edukacyjna dla dzieci).
Congo	- Viacom (wg superbestsellera Michaela Crichtona).
Chevy, Escape from F5	- Blue Byte (grafika z kreskówek).
Double Trouble	- Merit (komedia).
Emperor's New Clothes	- Domark (bajka).
Extractors. The Hanging	
Worlds of Zarg	- Millenium.
Flight of the	
Amazon Queen	- Warner.
Frankenstein	- Interplay.
Harvester	- Merit (z elementami role-play).
Kingdom.	
The Far Reaches	- Interplay.
Legends	- Krisalis.
Madison High	- American Laser Games (pierwsza na świecie gra specjalnie dla dziewcząt).
Orion Conspiracy	- Domark.
Phantasmagoria	- Sierra (7 dysków kompaktowych!!!).
Prisoner of Ice	- Interplay.
Riddle of Master Liu	- U.S. Gold.
Sea Legends	- Ocean.
Silverload	- Millenium (westernowy horror).
Space Quest 6	- Sierra.
Space Academy	- Mindscape.
Speris Legacy	- Team 17.
Star Trek:	
TNG A Final Unity	- MicroProse.
The Scroll	- Millenium.
Total Distortion	- Mindscape.
Witchwood	- Team 17.
Wolfsbane	- Merit.
Voyeur	- Interplay (kryminał erotyczny).
Vortex.	
Quantum Gate 2	- Warner.
Zorro	- U.S. Gold.



Kolega Setlak jako cyborg

Strategie

Airpower	– Mindscape.
Baldies	– Gametek (podobne Genesia, Settlers).
Battles in Time	– American Laser Games.
Civilization. Multiplayer	– MicroProse.
Colonization. Gold	– MicroProse.
Conqueror AD 1086	– Warner.
Conquest of the New World	– Interplay.
Corporate Colonies	– American Laser Games.
Elizabeth I	– Ascon.
Empire Builder	– American Laser Games.
Frontier:	
First Encounters	– Gametek (symulacyjno-handlowa).
Front Lines	– Impressions (podobne do Battle Isle i History Line).
Hammer of the Gods	– U.S. Gold (z elementami RPG).
Heroes of	
Might & Magic	– U.S. Gold (z elementami RPG).
High Seas Trader	– Impressions.
Konquest	– American Laser Games.
Legions	– Mindscape.
Lost Admiral 2	– American Laser Games.
Macchiavelli the Prince	– MicroProse (poprawiony Merchant Prince z QOP).
PowerHouse	– Impressions.
Sea Legends	– Ocean (strategiczno-przygodowa).
Shadow of the Empire	– Blue Byte (kontynuacja serii Battle Isle).
SimIsle	– Maxis.
SimCity 2000	
Urban Renewal Kit	– Maxis (uzupełnienie do SC 2000).
SimTower	– Maxis.
Transport Tycoon	
World Editor	– MicroProse.
Visions of Glory	– American Laser Games.
X-COM Terror	
From the Deep	– MicroProse (ciąg dalszy UFO).
1830 — Railroads	
& Robber Barons	– U.S. Gold.

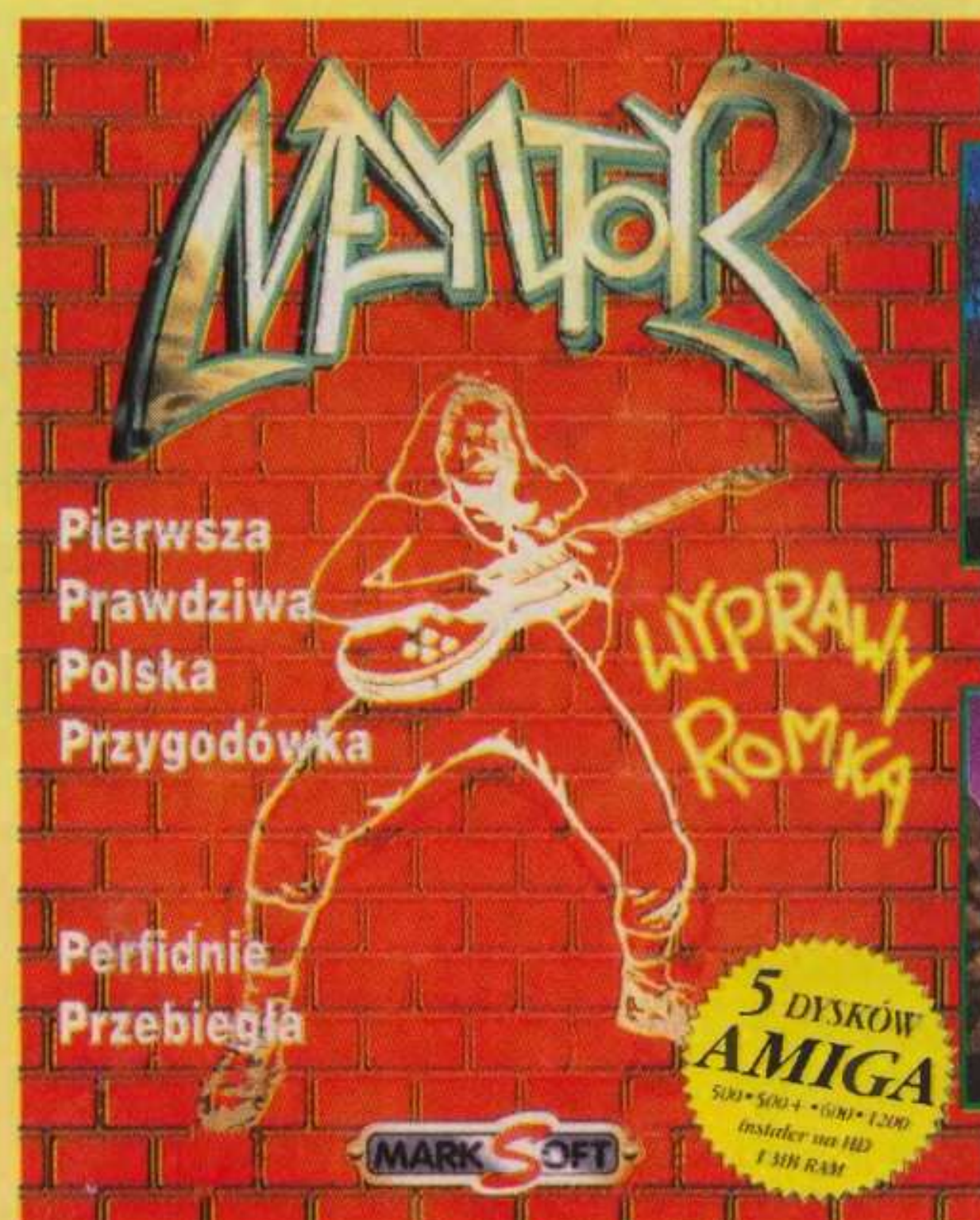
RPG

Albion	– Blue Byte
Dungeon Master 2	– Interplay.
Elder Scroll's 2.	
DaggerFall	– U.S. Gold (kontynuacja Areny).
Jagged Alliance	– Mindscape (z elementami przygodowymi).
Kingdom O'Magic	– SCI (z elementami przygodowymi i „na śmieszno”).
Lords of Midnight	– Domark.
Northlands	– American Laser Games.
Ravenloft 2.	
Stone Prophet	– SSI.
Seventh Sword	
of Mendor	– Grandslam.
Stonekeep	– Interplay.

W przyszłym numerze spis gier logicznych i zręcznościowych, ze szczególnym uwzględnieniem bijatyk.

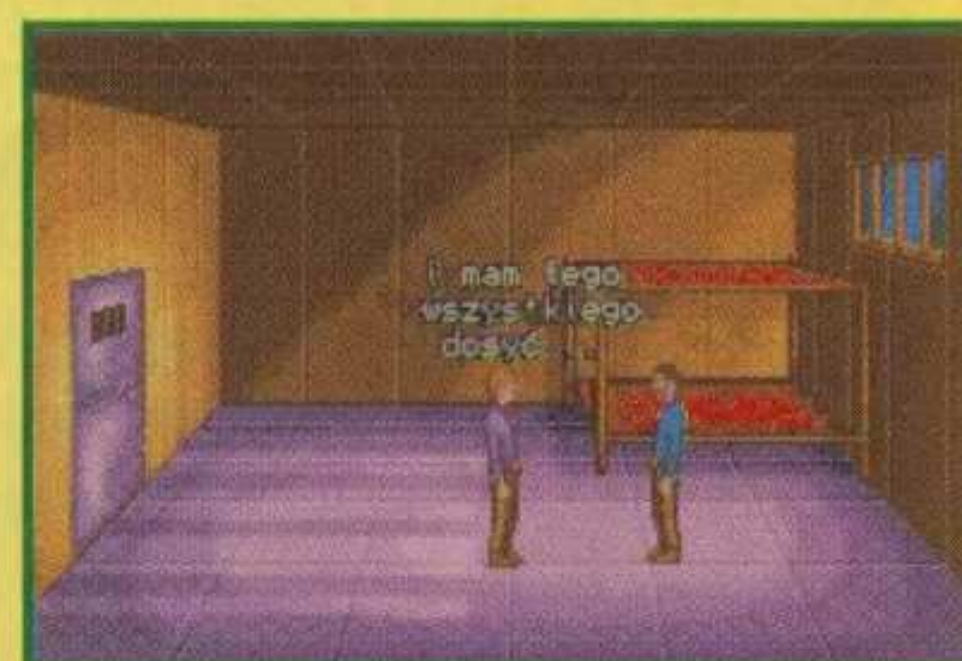
MARK SOFT

**W ofercie ponad 700 tytułów!!!
Amiga, CD 32, PC, CD ROM, C-64, Atari**



... będziesz musiał zwiedzać
odległe planety, robić interesy z obcymi istotami, budować tratwy
na bezludnych wyspach, grać koncerty w wioskach murzyńskich ...

ESPERYMENT DELFIN



Nowa Polska Przygodówka

- tajny agent w akcji
- podróże w czasie
- przeszłość, teraźniejszość i przyszłość

**Nawiążemy współpracę
z autorami polskich programów!!!**

**Poszukujemy dystrybutorów
na terenie całego kraju.**

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.

Wysyłamy katalogi po otrzymaniu zaadresowanej
koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera).

**MarkSoft, ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa 45, skr. poczt. 114,
tel. (0-2) 663 93 90, fax (0-2) 663 92 98**



Podczas tegorocznej – drugiej już edycji targów Play Box — na tej samej powierzchni w katowickim Spodku zmieściło się znacznie więcej firm i zwiedzających niż w roku ubiegłym. Targi poświęcono muzyce i filmom wideo oraz grom komputerowym, w takiej właśnie kolejności. Mimo to, co trzecia z 65 firm wystawiających się na targach prezentowała właśnie gry i pisma im poświęcone. Co prawda, ich stoiska były wyraźnie mniejsze niż np. dystrybutorów kaset wideo (w tym pornograficznych, chętnie nabywanych) czy muzycznych kompaktów, ale na grach na razie nie robi się jeszcze wielkich pieniędzy.

Choć firmy zajmujące się grami pojawiły się w komplecie, wspaniałych premier targowych nie było. Avalon pokazywał i sprzedawał pełną wersję **Solty-sa** – przygodówki, w której kierujesz sympatyczną postacią oficjela miasta Wąchock. Na stoisku tej firmy można też było obejrzeć ciekawą wersję beta gry **A.D. 2044** w wersji na PC, z bardzo ładną grafiką i animacjami. Xland zaprezentował wersję beta **Excessive Speed**, wspaniałego wyścigu samochodowego i... na tym właściwie koniec. Z większą pompą pokazały się firmy konsolowe, szczególnie ATM, reprezentant Nintendo, który dla swoich potencjalnych klientów otworzył mały salon gier. Jego hitem był **Donkey Kong Country**, niestety, tylko przez dwa dni – ATM sprzedał wszystkie egzemplarze gry, nie zostawiając sobie nawet jednego do prezentacji.

Naszemu ulubionemu zajęciu (mniej więcej) poświęcono trzy konferencje – na pierwszej mówiono o ciężkiej codzienności i świetlanych perspektywach rynku gier komputerowych w Pol-

sce, a także o multimedialnej przyszłości, czyli zbliżającym się połączeniu wszystkich technik przekazu. Następnego dnia agencja Lege Artis podzieliła się z zainteresowanymi swymi doświadczeniami w ściganiu piratów. Trzecia konferencja traktowała o „Technikach wirtualnych”, a zorganizowała ją firma ATM.

Na stoisku Gamblera przez cały czas coś się działo. Tłum zainteresowanych kupował nowe i starsze numery naszego pisma, nieliczni wykazywali opaczne rozumienie pojęcia własności i próbowali „ściągnąć coś” – z rozmaitym szczęściem. Inni grali w Crime Patrol, Heretic czy Rise of the



Zwycięzcy turnieju

1. W jakiej grze pojawił się BJ. Blazkowicz?
2. Kontynuacją jakiej gry jest Under a Killing Moon?
3. Ile było części przygód Larry'ego Laffera?

Drugi konkurs był testem umiejętności praktycznych, a konkretnie – pojedynkiem w Rise of the Triad na dwóch komputerach połączonych siecią. Turniej składał się z eliminacji, ćwierćfinału, półfinału i finału, zwycięzca którego otrzymał nagrodę główną – wspaniały joystick Gravis Analog Pro, ufundowany przez firmę **Ultramedia**.

Targi urozmaiciła nam promocyjna sprzedaż piwa EB, co sprzyjało nawiązywaniu jeszcze bardziej przyjacielskich stosunków z firmami dystrybucyjnymi i konkurencją. Było fajnie i z przyjemnością odwiedzimy Katowice w przyszłym roku.

Redakcję reprezentowali i relację sporządzili

**Zgredaktor
& Tajemniczy Nieznajomy**

**Odpowiedzi
na pytania:**

1. Wolfenstein, Spear of Destiny.
2. Mean Streets, Martian Memorandum.
3. 5 (część 4 nie ukazała się).
4. Quake.
5. Kano i Soni.

PLAY BOX '95

Triad, prezentowane przez nas na komputerach wypożyczonych specjalnie na Targi przez firmę **VOBIS**.

Na chętnych czekały konkursy z nagrodami, ufundowanymi przez firmy **IPS**, **Licomp** i **CD Projekt** (gry komputerowe) oraz wydawnictwo **Lupus** (prenumeraty Gamblera). Pierwszego dnia można było sprawdzić znajomość teorii i historii gier, odpowiadając na 5 niezwykle trudnych pytań, wymyślonych przez naszych reprezentantów w przypływie sadystycznego szału. Oto one (odpowiedzi pod tekstem):

4. Jak firma ID Software chce nazwać następcę Doom?
5. Kogo z Mortal Kombat brakuje w Mortal Kombat II?



tete

TIPS & TRICKS

K.N.P.Z.Z.*

Witam w następnej tetecie, tym razem pod moim świątym kierownictwem i przewodnictwem. Przypominam raz jeszcze o konkursie (10 milionów starych złotych do wygrania pod koniec roku) i o nowych zasadach nadsyłania tipów. Jeżeli chcecie, aby były brane pod uwagę, muszą być na dyskietkach lub w formie wydruku (maszynopisu). Dokładne reguły konkursu Supertete przedstawiłem w poprzednim numerze. Kto jeszcze nie czytał, niech to zrobi.

W tym miesiącu nadrabiamy zaległości. Wydrukowane zostały typy z listów nadesłanych do redakcji w listopadzie i grudniu. Mam nadzieję, że ci, co tak długo czekali na ukazanie się ich materiału, będą teraz usatysfakcjonowani. A zwłaszcza **Dawid Galas** z Krakowa, który w nagrodę za komplet tipów otrzymuje 1,5 mln starych złotych. Nagrodę pocieszenia (500 tys. starych złotych) przyznaję natomiast **Sebastianowi Kwidzińskiemu** za wyjątkową wytrwałość i czynne uczestnictwo w tetetkowym życiu.

Otwieramy w tete **dział savegamów**, którym kierować będzie **Marcin Wichary**. Mamy nadzieję, że zasypiecie go lawiną listów. Klub Cywilizacji rozszerza się i nasi towarzysze pragną już komunizować, pardon, omawiać, inne gry strategiczne. Niech Lenin będzie z Wami, Drodzy Towarzysze. Otrzymaliśmy też propozycje od innych autorów. **Wiktor Kozłowski** (stary zgred - morderca) ma ochotę poprowadzić **Klub Symulatorów**, a **Jacek Piekara - Gildię RPG**. Co Wy na to? Warto, czy nie? Wśród osób, które nadesłały najbardziej trafne uzasadnienia - dlaczego warto, rozlosujemy licencjonowaną grę komputerową z IPS-owskiej stajni.

Falszywką w numerze marcowym była gra **Bow of Destiny** (zabawne, co?). Nagrody - gry firmy **IPS Computer Group** - za trafne odgadnięcie wylosowali: **Paweł Myszak** z Hajnówki, **Hubert Pollak** z Józefowa i **Waldemar Smoliński** z Lublina. Gratulujemy.

don Pedro (z K.D.)

* Kto nie przeczyta, zostanie zjedzony.

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Indeks

DISKEDITOR DREAM TEAM	BALDY (AMIGA) 44	(AMIGA) 46
CZYLI KLUB GRABARZA 36	BANSHEE (AMIGA) 44	HUMANS (AMIGA) 46
LEMMINGS 2:	BETRAYAL AT	IKARI WARRIORS (AMIGA) 46
THE TRIBES (PC) 37	KRONDOR (IBM PC) 44	LETHAL WEAPON
ONE MUST FALL 2097	BLACKTHORNE (IBM PC) 44	(IBM PC) 46
(PC) 37	BLACK TIGER (ATARI ST) 44	LOGICAL (AMIGA) 46
QUARANTINE (PC) 37	BOBO (ATARI ST) 44	LOREMASTER OF
POWERDRIVE (PC) 38	BOPPIN' (AMIGA) 44	THE DRAGONS (AMIGA) 46
DINO PARK TYCOON	CABAL (AMIGA) 44	MAGIC SERPENT (AMIGA) 49
(PC) 38	CD-MAN (IBM PC) 45	MORTAL KOMBAT II
PRIVATEER (PC) 38	CHICAGO '89 (IBM PC) 45	(IBM PC) 49
SIM FARM (PC) 38	CYBERNOID II (AMIGA) 45	ONE MUST FALL 2097
STRIKE COMMANDER (PC) ... 38	DARK AGES (IBM PC) 45	(IBM PC) 49
CAESAR (upgrade) (PC) 38	DEATHBRINGER (IBM PC) 45	ORK (AMIGA) 50
SIMCITY 2000 (PC) 38	DENARIS (AMIGA) 45	QUICK (AMIGA) 50
EYE OF THE	DRAGON (ATARI ST) 45	PACLAND
BEHOLDER 2 (PC) 38	DRAGON NINJA (AMIGA) 45	(AMIGA, ATARI ST) 50
CEASAR - UPGRADE	DRAKKHEN (AMIGA) 45	PANG II (AMIGA) 50
(IBM PC) 38	DRILLER (AMIGA) 45	PREHISTORIK (IBM PC) 50
WING COMMANDER	ELF (AMIGA) 45	RISE OF THE TRIAD
(IBM PC) 38	EXPLORER (AMIGA) 45	(AMIGA) 50
ISHAR III (AMIGA) 38	FINAL FIGHT (AMIGA) 45	RUFF'N'TUMBLE (AMIGA) 50
KMF FRONTIER KLUB 39	FUSION (AMIGA) 45	SPEAR OF DESTINY
KLUB CIVILIZATION 40	GEAR WORKS	(IBM PC) 50
EYE OF THE	(AMIGA, IBM PC) 46	STARGLIDER II (AMIGA) 50
BEHOLDER III (IBM PC) 43	GEMINI WING (AMIGA) 46	VIGILANTE (AMIGA) 50
AFTER THE WAR (IBM PC) 43	GIGANOID (AMIGA) 46	
AIRBONE RANGER	GLOBULUS (AMIGA) 46	
(IBM PC) 44	GOLDEN EAGLE	
ARCTIC FOX (AMIGA) 44	(ATARI ST) 46	
BABY JOE (IBM PC) 44	HEIMDALL II	
	(AMIGA, IBM PC) 46	
	HORROR ZOMBIES	

DISKEDITOR DREAM TEAM CZYLI KLUB GRABARZA

Stało się. Klamka zapadła. Kości zostały rzucone. Rubryka dotycząca savegame'ów wreszcie jest!!! Jeśli Wasze zainteresowanie tą tematyką będzie wystarczająco duże, rubryka ta będzie się ukazywała co miesiąc, jeśli nie - lepiej odpukać... Dział podzielony jest na pięć części. Opisy zawartości każdej z nich, znajdują się w odpowiednich miejscach, a ogólne uwagi - na samym końcu. No, to zaczynamy...

ZIELONO MI - WŁAŚNIE TAK

W tej części rubryki zamieścimy odcinkowy kurs dla ludzi, którzy o grzebaniu w plikach nie mają zielonego pojęcia, a chcieliby nieco „zamieszać”. Poznamy podstawowe terminy, nauczymy się obsługiwać edytor, rozszyfrujemy tajniki zmieniania plików z savegame'ami. Osoby „w temacie” mogą spokojnie przejść teraz do następnej części.

Co to jest ten savegame?

Każdy, kto czyta ten tekst, zapewne kiedyś grał w jakieś gry (jeśli nie - pora nadrobić!). Większość gier ma to do siebie, że zajmuje sporo czasu. Kłopot w tym, że przecież nie zawsze taki czas mamy. Założmy przykładowo, że macimy w jakąś zabójczą gierkę parę godzin, jesteśmy na 25. poziomie, a tu przecież ósma rano i trzeba iść do szkoły. I co wtedy? Zostawiamy komputer na siedem godzin na pauzie? A jeśli siostra będzie chciała zagrać w Mortal Kombat? Nie wspominając już o rachunkach za prąd... Tak więc, chcąc nie chcąc, wyłączamy komputer, a po przyjsciu z budy znowu zaczynamy od początku. Wszystko proste i logiczne, ale przechodząc 1. poziom dwudziesty raz z rzędu mamy ochotę zrobić z komputera np.... (reszta zdania nie nadaje się do publikacji).

W celu uniknięcia tego typu stresów programiści wymyślili szereg patentów. Jednym z nich są **kody**, które pozwalają nam zacząć grę od poziomu, na którym ją ostatnio ukończyliśmy. Kody dostajemy najczęściej po przejściu etapu - zazwyczaj za darmo, czasem trzeba je np. wylosować (vide SuperFrog) lub zdobyć (Titus The Fox). Nie jest to rozwiązanie idealne; grę możemy rozpocząć tylko od początku danego poziomu, a poza tym kody trzeba pamiętać (ew. spisywać) - niektórzy pewnie jeszcze dziś pamiętają monstrualne ciągi znaków do Lemmingów... Czasami kody zależą od konkretnego komputera (na dwóch różnych komputerach kody do tego samego poziomu będą inne), czasami nie - wtedy można je (sprze)dać znajomym lub opublikować w sąsiednich TeTe.

Dużo lepszym rozwiązaniem są tzw. **savegame'y** (czyt. sejwgejmy), zwane czasem skrótowo **save'ami** (czyt. sejwami). Określenie pochodzi od angielskich słów: „**save game**” (zachowaj grę). Po polsku savegame zwany jest najczęściej „**stanem gry**” - w obydwa przypadkach skrót jest taki sam (**SG**) i od tej pory najczęściej będę go stosował.

Cóż to jest ten SG? Skrótowo mówiąc, jest to plik, w którym zachowano dokładny i precyzyjny stan gry z momentu zapisu. Mówiąc mniej skrótowo: w grze, która jest wyposażona w taką możliwość, wybieramy opcję zachowania stanu gry (najczęściej po prostu „SAVE”). Gra w tym momencie tworzy na dysku plik SG, w którym zapisuje wszystkie potrzebne jej informacje (np. liczbę i energię postaci, liczbę punktów itp.). W tym momencie możemy spokojnie wyjść z gry i wyłączyć komputer, a następnym razem - za pomocą opcji wczytania stanu gry („LOAD”) - kontynuować rozgrywkę od tego samego miejsca.

Mechanizm zapisywania stanu gry jest aktualnie obecny we wszystkich grach strategicznych, RPG i większości symulatorów, a coraz częściej pojawia się również w grach czysto zręcznościowych (np. Jazz Jackrabbit). Czasami, jak np. w Little Big Adventures, mamy do czynienia z automatycznym tworzeniem SG (po przejściu kolejnego etapu).

Tak, jak możemy sobie zmienić twarz Cindy Crawford na podobiznę naszej dziewczyny np. w Deluxe Paint, tak możemy również próbować zmieniać pliki SG. Po co? Przykładowo, żeby podrasować sobie ludzi w Eye of the Beholder, nabić więcej kasy w Dune 2 lub przeskoczyć jakiś poziom w Cannon Fodder. Niektórzy z Was zapewne zaczną doskonalic ciosy a la Mortal Kombat lub szykować na mnie jakieś ostre narzędzia za to, że propaguję oszustwo i różne machlojki, zamiast namawiać do legalnego i kulturalnego grania. Otóż nie. Nikogo nie zmuszam do grzebania w plikach SG, a nawet twierdzę, że przejście gry bez wspomaganie się tego typu „proteżami” daje o wiele większą satysfakcję. Niestety, często zdarza się, iż mimo najwspanialszych chęci i zdolności manualnych na miarę pana Słodowego, nie możemy poradzić sobie z grą

i mamy ochotę zrobić z komputera np. (patrz 5 akapitów wyżej). W takich momentach drobna zmiana w SG rzuca nowe światło na grę, pozwala w pełni się nią delectować i prowadzi nas do szczęśliwego zakończenia, ogólnego polepszenia samopoczucia i wzrostu miłości do bliźnich, a już w szczególności do komputera (ufff...).

Poza tym pierwsza samodzielna przeróbka SG może być naprawdę powodem do dumy, a doświadczenie nabyte przy zmianach plików savegame pozwoli Wam wspiąć się troszkę wyżej na drabinie informacyjnej niż (nie obrażając nikogo) większość szarych graczy. A ta część rubryki w założeniu ma być dla Was pomocą.

Podstawowe informacje:

Zanim w następnym odcinku przejdziemy do samodzielnych zmian w SG, na razie garść podstawowych terminów, które wypadałoby znać. Jeśli coś nie będzie zrozumiałe - odsyłam do książek, tutaj jest niestety za mało miejsca, aby takie rzeczy wyczerpująco wytłumaczyć. Poza tym, nie trzeba tego wkuwać na pamięć! Zapewniam, z biegiem czasu wszystko samo wejdzie do głowy.

Podstawową jednostką informacji jest **bit**. Bit - to taka mała paczka informacji, która może przyjmować tylko wartości 1 lub 0 (prawda lub fałsz, włączony lub wyłączony, tak lub nie). Nie za wiele daje to nam swobody, dlatego raz wzięto 8 bitów i połączono je - tak powstał **bajt**. Bajt, jak łatwo obliczyć, może przyjąć **256** (2^8) wartości - od 0 do 255. Wszystkie dane w komputerze - to właśnie bajty.

Żeby w komputerze można było zapisywać nie tylko liczby, wymyślono tzw. **kod ASCII**. W ASCII jeden bajt to jeden znak, tzn. każda liczba od 0 do 255 ma przyporządkowany jeden jedyny znak. Przykładowo: 65 to 'A', 67 - 'C', 48 - '0', 32 - spacja (odstęp).

Każdy plik (SG również) składa się z wielu bajtów. W celu wskazania konkretnego bajtu w pliku używamy pojęcia **offset**. Pierwszy bajt w pliku ma offset 0, drugi - offset 1 itd. Ostatni bajt w pliku ma zawsze offset równy - długość pliku minus jeden, np. w pliku o długości 1530 bajtów ostatni bajt ma offset 1529.

W naszym codziennym życiu używamy **systemu dziesiętkowego** pozycyjnego, tzn. mamy dziesięć cyfr (od 0 do 9). Pierwszą cyfrę od prawej (na pozycji jedności) mnożymy przez 1 (dziesięć do potęgi zerowej 10^0), drugą (pozycja dziesiątek) przez 10 (10^1), trzecią przez 100 (10^2) itd. i tak otrzymujemy całą liczbę. Każdy to umie i każdy jest do tego przyzwyczajony. Jednak jak ogólnie wiadomo, informatycy nie są zbyt normalnymi ludźmi i dlatego używają często dwóch innych systemów: dwójkowego i szesnastkowego.

System dwójkowy (binarny) ma tylko dwie cyfry - 0 i 1. Liczbę w systemie dwójkowym przekształcamy na mającą postać dziesiętkową w ten sposób, że pierwszą cyfrę **od prawej** mnożymy przez 1 (2^0), drugą przez 2 (2^1), trzecią przez 4 (2^2), czwartą przez 8 (2^3) itd. Liczbę binarną odróżniamy od dziesiętkowej po tym, że stawiamy po niej małą literkę b.

Przeliczmy dla przykładu 1100111b na system dziesiętkowy:
 $1100111b = 1 \cdot 2^6 + 1 \cdot 2^5 + 0 \cdot 2^4 + 0 \cdot 2^3 + 1 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0 = 1 \cdot 64 + 1 \cdot 32 + 0 \cdot 16 + 0 \cdot 8 + 1 \cdot 4 + 1 \cdot 2 + 1 \cdot 1 = 64 + 32 + 4 + 2 + 1 = 103$

System szesnastkowy (heksadecymalny, w skrócie hex) ma aż szesnaście cyfr: pierwsze dziesięć oznaczamy standardowo (od 0 do 9), pozostałe sześć literami: od A do F (A to 10, B - 11... itd.). Liczbę w hexie przeliczamy na system dziesiętny podobnie jak dwójkową: pierwszą cyfrę **od prawej** mnożymy przez 1 (16^0), drugą przez 16 (16^1), trzecią przez 256 (16^2) itd. Liczbę w systemie szesnastkowym zapisujemy albo ze znakiem 'h' na końcu, albo z dolarem (\$) przed liczbą (bardziej popularny jest ten pierwszy zapis).

Spróbujmy przeliczyć 7B4Dh na system dziesiętkowy:
 $7B4Dh = 7 \cdot 16^3 + 11 \cdot 16^2 + 4 \cdot 16^1 + 13 \cdot 16^0 = 7 \cdot 4096 + 11 \cdot 256 + 4 \cdot 16 + 13 \cdot 1 = 28672 + 2816 + 64 + 13 = 31565$

Liczby można przeliczać w drugą stronę (tzn. z systemu dziesiętkowego na szesnastkowy lub dwójkowy), lecz jest to nieco bardziej skomplikowane - zresztą można o tym przeczytać w książce od matematyki. Tych, którzy przestraszyli się moich nafaszerowanych królową nauk wywodów, pragnę uspokoić - do grzebania w SG płynne przeliczanie liczb nie jest wymagane; robi to za nas odpowiednia funkcja w programie. Niemniej wypadałoby przynajmniej wiedzieć, co oznaczają tajemnicze skróty hex i bin.

Niektórzy z Was mogą spytać - po co te wszystkie systemy? Otóż zarówno system dwójkowy, jak i szesnastkowy są o wiele „bliższe komputerowi” niż dziesiętkowy. Jak zapewne niektórzy zauważyli, cyfry w systemie dwójkowym - to nic innego jak bity, natomiast system szesnastkowy pozwala m.in. zapisać każdą możliwą wartość bajtu tylko za pomocą dwóch cyfr. Poza tym, znajomością systemów można zaszpanować przed koleżankami/kolegami...

W tym odcinku byłoby to już wszystko, natomiast za miesiąc zapoznamy się z podstawowym narzędziem, jakim jest edytor plików i przerobimy nasz pierwszy plik SG. A dla ludzi ambitnych zadanie - spróbujcie przeliczyć (na kartce!) liczby: 110110011b, 452h, 1111001b i BC16h na system dziesiętkowy. Odpowiedzi - na końcu działu.

KÓŁKO WETERANÓW

W tej części będą przedstawiane już opracowane i gotowe przeróbki w SG - mam nadzieję, że głównie Waszego autorstwa. Aby rozmontowany SG miał jakąkolwiek szansę na ukazanie się tu, musi być spełnionych kilka warunków:

1. Na kopercie powinien widnieć dopisek **DDT**.
2. List i opisane przeróbki powinny być czytelne, najlepiej wydrukowane, a już byłoby ekstra, gdybyście przysyłali je na dyskietkach.
3. Koniecznie podawajcie typ komputera, na którym mieszaście w SG, a najlepiej także nazwę pliku!
4. Pierwszeństwo będą miały listy z offsetami zapisanymi w systemie **szesnastkowym** (żeby to wszystko jakoś unormować).

Jeśli autor przeróbki SG zadziwi nas swym zaangażowaniem i solidną pracą - to oprócz niewątpliwego zaszczytu, jakim będzie opublikowanie jego przeróbek w Gamblerze, być może zostanie nagrodzony! W każdym bowiem numerze jedna lub dwie osoby wykazujące największy wkład w tworzenie rubryki otrzymają **nagrody-niespodzianki** (czyt. legalne gierki).

A w tym odcinku nagrody (gry z firmy **IPS Computer Group**) otrzymują:

- **Zbyszek Ołtuszyk** z Tomaszowa Lubelskiego - przede wszystkim za precyzyjne i wyczerpujące rozpracowanie SG do Eye of the Beholder (niestety, nie możemy tego wydrukować - 8 stron A4!).

- **Bartłomiej Grabowski** z Wrocławia - za największą, z dotychczas przysłanych, liczbę poprawek do SG.

No, a dalej lecimy już z czystym „mięsem”:

LEMMINGS 2: THE TRIBES (PC)

W grze dostępnych jest 120 poziomów (po 10 na każde plemię). Gra umożliwia zapisanie do 8 stanów gry w pliku **SAVE.DAT**. Struktura pliku jest następująca:

offset:			
0h	-	8-25 bajtów	- nazwy zapisanych stanów gry
C8h	-	482 bajty	- pierwszy zapis
2AAh	-	482 bajty	- drugi zapis
48Ch	-	482 bajty	- trzeci zapis itd...

W każdym zapisie mamy dane dotyczące przebytych poziomów dla każdego z 12 plemion. Odpowiednie offsety (dla pierwszego zapisu) to:

68h	-	EFh	- Classic
F0h	-	117h	- Beach
118h	-	13Fh	- Cavelems
140h	-	167h	- Circus
168h	-	18Fh	- Egyptian
190h	-	1B7h	- Highland
1B8h	-	1DFh	- Medieval
1E0h	-	207h	- Outdoor
208h	-	22Fh	- Polar
230h	-	257h	- Shadow
258h	-	27Fh	- Space
280h	-	2A7h	- Sports

Dane zapisane są w 10 paczkach (jedna na każdy poziom) po cztery bajty. Każda paczka zawiera:

- 1 bajt - liczba lemmingów, pozostałych po przejściu danego poziomu,

- 1 bajt - 0
- 1 bajt - medal za ukończenie poziomu:
- 01h - brązowy
- 02h - srebrny
- 03h - złoty
- 1 bajt - 0

Dodatkowo, pod koniec każdego zapisu jest jeden bajt określający numer (od 0 do 15) aktualnie „przerabianego” plemienia (pierwszy zapis - offset 2A8h).

ONE MUST FALL 2097 (PC)

Zmieniamy pliki ***.CHR**, w których zapisane są dane graczy występujących w turniejach (TOURNAMENT MODE). Dane te są troszkę dziwnie zapisywane, dlatego dla każdej opcji podaję przykładowe wartości:

offset:		
1Bh	-	rodzaj robota:
C7h	-	JAGUAR
C6h	-	SHADOW
C5h	-	THORN
C4h	-	PYROS
C3h	-	ELECTRA
C2h	-	KATANA
C1h	-	SHREDDER
COh	-	FLAIL
CFh	-	GARGOYLE
CEh	-	CHRONOS
CDh	-	NOVA

20h, 21h, 22h - charakterystyki pilota - siła, zręczność i wytrzymałość (wpisujemy D4 C1 D6 i mamy wszystko na maksa)

28h - kasa (wpisujemy 00 00 00 i mamy ok. 14 mld zielonych)

2Ch, 2Dh, 2Eh - kolory (rozszyfrujcie sami).

Uwaga 1: Nie podaję danych samego robota (np. siła rąk, szybkość nóg, pancerz itp.), gdyż dla każdego istnieją inne wartości maksymalne, a mając dużo kasy można je przecież bez żadnych problemów polepszyć w samej grze.

Uwaga 2: Bawiąc się charakterystykami, zarówno pilota jak i robota, można przekroczyć wartości maksymalne i np. robot będzie nam grzał po ekranie szybciej niż światło.

QUARANTINE (PC)

Interesują nas pliki **SAVE?.GAM**. Liczby w nawiasach to zalecane wartości, inne mogą powodować błędy w grze.

Offset:			
1997h	-	2 bajty	- szmal (0..32767)
79h	-	1 bajt	- liczba dopalaczy (0..3)
69h	-	1 bajt	- typ osłony:
			00h - brak
			01h - STEEL
			02h - TITANIUM
			03h - PLASTISTEEL
71h	-	2 bajty	- stan osłony (x2 dla TITANIUM, x4 dla PLASTISTEEL)
65h	-	1 bajt	- typ baterii:
			01h - DRY CELLS (30 sekund)
			02h - ALKALINE (60 sekund)
			03h - NI-CAD (90 sekund)
69h	-	1 bajt	- aktualny wskaźnik naładowania baterii

A teraz dostępne uzbrojenie:

	CANNON	FIRE	MISSILE
amunicja	offset 31h (0-999)	offset 39h	offset 41h
rodzaj	offset 2Dh:	offset 35h:	offset 3Dh:
	00h - brak	00h - brak	00h - brak
	01h - PUNISHER	01h - FIRE	01h - REAPER
		BELCHER	
	02h - MR. MULCH	02h - CHARBROILER	02h - HIDE
			N'SHRIEK
	03h - BANSHEE	03h - CAN MAN	03h - OBLITE-
			-RATER
	04h - SHOCKER	04h - FISSION BOY	04h - SNAKE
			BITE
	MINES	BUMPER	STANDARD
amunicja	offset 49h	offset 51h	offset 59h
rodzaj	offset 45h:	offset 4Dh:	offset 55h:
	00h - brak	00h - brak	00h - brak
	01h - WIDOWMAKER	01h - THRASHER	01h - GUNS .22"
	02h - DEVASTATER	02h - BACKSTABBER	02h - GUNS
			.33"+UZI
			03h - GUNS
			.50"+UZI

POWERDRIVE (PC)

Zmieniamy pliki *.RAL w podkatalogu **GAMESAVE**. Uwaga! Testowane tylko dla jednego gracza!

offset:

10h : forsa (zapisana znakowo)
 1Ch : rodzaj samochodu:
 00 : Mini Cooper S
 01 : Fiat Cinquecento Turbo (yeah!)
 02 : Renault Clio Williams
 03 : Vauxhall Astra GSI 16v
 04 : Ford Escort RS Cosworth
 05 : Toyota Celica Turbo 4WD
 1Eh : etap (0-3: MONTE CARLO, 4-8: KENYA itd.)
 21h : ENGINE DAMAGE (0-99)
 22h : TYRE DAMAGE (0-99)
 23h : SHOCK DAMAGE (0-99)
 24h : GEARTRAIN DAMAGE (0-99)
 25h : SPOTLIGHT DAMAGE (0-99)
 26h : kolor samochodu

Jednak, żeby nie było za łatwo, programiści zastosowali pewne zabezpieczenie. Chodzi mniej więcej o to, że gdy ogólna suma liczb w SG ulegnie zmianie, gra wyświetli przyjazny komunikat „LOAD FAILED”. Można temu zaradzić w następujący sposób: gdy zmniejszamy zawartość jednej komórki o 3, musimy - aby bilans wyszedł na zero - również o 3 zwiększyć wartość innej (np. uszkodzeń, zawsze można to sobie naprawić w samej grze).

DINO PARK TYCOON (PC)

W plik **DINOSG.*** pod offset 3429 wpisujemy osiem razy FFh, co da nam 16 mln USD kasy.

PRIVATEER (PC)

Po wybraniu NEW i wpisaniu imienia pilota nie rób nic, tylko zapisz grę. Następnie zmień w pliku *.SAV trzy kolejne offsety od 773 na FFh - dostaniesz trochę kredytów.

Uwaga: działa tylko na początku!

SIM FARM (PC)

Zmieniamy cztery kolejne bajty w pliku *.SFM począwszy od offsetu 136.931 na FFh, aby zarobić 16 mln USD.

STRIKE COMMANDER (PC)

Jeżeli chcesz mieć po 255 sztuk każdego z rodzajów broni, zmień wartości w pliku *.SAV w offsetach 367, 369, 371, 373, 375, 377, 379, 381 i 383 na FFh.

Bartłomiej Grabowski (Wrocław)

CAESAR (upgrade) (PC)

W SG bajty o offsetach 3Eh i 3Fh zawierają stan gotówki. Wystarczy wpisać FFh 2Fh.

Kazimierz Marczał, „Mr. Kazeł” (Rossoszyca)

SIMCITY 2000 (PC)

W Gamblerze 10/94 [w TeTe - przyp. MW] zamieszczono sposób na dofinansowanie. Niestety, nie jest tak prosto „wziąć w obroty” plik z save'em - nie zawsze chodzi o offset 2Eh. Radzę więc zapisać ilość gotówki, jaką masz na końcu gry, znaleźć ją w edytorze dyskowym (zawsze jest to offset ok. 40). Dalej proponuję wpisać FF00h - bo działa (ale tylko, jeśli ilość pieniędzy w grze nie była mniejsza od 255). Potem wejdź do gry, zaciągnij dług (by liczba posiadanych pieniędzy była większa od 65535), znów uruchom edytor, wpisz przy odpowiednim offsecie FF0000h (powinien być to offset o jeden niższy, niż ten wcześniej znaleziony). Potem możesz spłacić dług, jaki on by nie był - bo masz ok. 16 mln USD. To powinno starczyć na długo, potem możesz już wpisywać pieniądze w edytorze bez żadnych komplikacji.

Tytus Kamil Mikołajczak (Gdynia)

EYE OF THE BEHOLDER 2 (PC)

Nazwa pliku, w którym dokonujemy zmiany: **EOBDATA?.SAV** (podglądamy pliki *.SAV szukając takiego, który zawiera nazwę naszej gry - jest umieszczona na początku pliku). Offset wartości określony jest jako liczba znaków od początku imienia postaci (6 pierwszych wartości zajmuje po dwa takie same bajty):

12,13-14,15 : STRENGTH
 16,17 : INTELLIGENCE
 18,19 : WISDOM
 20,21 : DEXTERITY
 22,23 : CONSTITUTION
 24,25 : CHARISMA
 26-27 : punkty odporności
 28-29 : aktualne punkty odporności
 30 : ARMOR CLASS
 37 : LVL1
 38 : LVL2 (dla postaci dwuklasowych)
 40-42 : EXP1
 44-46 : EXP2 (dla postaci dwuklasowych)

Zbigniew Ołuszyk, „Neevor” (Tomaszów Lubelski)

CEASAR - UPGRADE (IBM PC)

Bajty o offsetach 00003E i 00003F pokazują stan gotówki. Należy wpisać FF 2F.

Sebastian Kwidzyński (Bolszewo)

WING COMMANDER (IBM PC)

W pliku wc.exe zmień heksadecymalne ciągi:

28	00	28	00	2D	00	na	FF	70	FF	70	2D	00
50	00	4B	00	3C	00	na	FF	70	FF	70	3C	00
3C	00	32	00	55	00	na	FF	70	FF	70	55	00
46	00	46	00	64	00	na	FF	70	FF	70	64	00

Zwiększysz w ten sposób odporność tarcz ochronnych.

Sebastian Kwidzyński (Bolszewo)
Krzysztof Karpiński (Łódź)

ISHAR III (AMIGA)

W plikach o nazwie xxx.sav zmieniamy od bajtu 798 (dziesiętnie) ciąg bajtów na FC 04 FC 04 FC 04 FC 04 FC 04 (szesnastkowo). Teraz każda z postaci ma 1 200 000 sztuk złota.

Lechosław Knapik (Sosnowiec)

MAŁA, CZARNA I Z PRZYCISKIEM

W tej części rubryki będą umieszczane gotowe adresy, które można wykorzystać posiadając przystawkę **Action Replay** do Amigi 500. Ponieważ zazwyczaj do każdego egzemplarza dodawana jest instrukcja, nie podajemy teraz opisu korzystania z niżej podanych informacji. Jeśli jednak napłynie dużo listów świadczących o tym, że taki opis jest potrzebny, nie ma sprawy - to się da zrobić. A na razie część ogromnej kolekcji **Przemka Ścierskiego** z Katowic:

Tytuł	Adres	Efekt
9 Lives	005807	życia
Alien Breed	085A45	życia
	085A5B	klucze
	085A53	amunicja
Alien Breed 2	081605	życia dla 1 gracza
	081671	amunicja dla 1 gracza
	081679	klucze dla 1 gracza
	081805	życia dla 2. gracza
	081871	amunicja dla 2. gracza
	081879	klucze dla 2. gracza
Alien Breed '92	C059C7	życia dla 1 gracza
	C059CB	amunicja dla 1 gracza

	C059D3	klucze dla 1 gracza
	C06167	życia dla 2. gracza
	C0616B	amunicja dla 2. gracza
	C06173	klucze dla 2. gracza
Army Moves	0053B6	życia
Blues Brothers	043CAD	kredyty
Chaos Engine	C21407	życia dla 1 gracza
	C21409	życia dla 2. gracza
Crazy Cars	019B37	pieniądze
	017953	dopalenie
Desert Strike	D1835F	życia
Fury of the Furries	04567C	życia
Gods	000255	życia
Kid Gloves	014C3B	życia
Line of Fire	000249	kredyty
	00011F	rakiety 1 gracza
	00014B	rakiety 2. gracza
Mr Do Run Run	001137	życia
Operation Thunderbolt	02102B	broń
Operation Wolf	036F57	broń
Paperboy	006529	życia
Rick Dangerous	044972	życia
Rainbow Island	00E337	życia
	0011C7	kredyty
Silkworm	000235	życia
Soldier of Light	03830F	życia
Super Hang-On	006D36	czas
Super Wonder Boy	0009F9	kredyty
The Simpsons	006021	życia
Walker	0866FF	życia

CIEKAWOSTKI WUJA ZENONA

Tutaj będą różne ciekawe informacje dotyczące nie tylko zmieniania SG, ale również ogólnie pojętego „mieszania w plikach”. Przysyłajcie swoje spostrzeżenia, uwagi i ciekawostki – najlepsze z nich na pewno się tu znajdą. A oto próbki:

W Quarantine wszystkie pliki *.IMG to GIF-y – wystarczy zamienić bajty na początku pliku z IMAGEX na GIF87a – i można wtedy za pomocą programu graficznego zmienić np. wygląd deski rozdzielczej, kolor taksówki itp.

W One Must Fall 2097, Jazz Jackrabbit i Epic Pinball (a być może i w innych grach firmy Epic MegaGames) muzyczki zapisane są jako moduły PSM i można je między tymi gierkami wymieniać. Uwaga! Niektóre starsze wersje Epic Pinball mają moduły w troszkę innym formacie i sztuczka ta nie zadziała.

LUDZIE LISTY PISZĄ

To miejsce, chwilowo niezbyt zapełnione, będzie zawierało odpowiedzi na niektóre najczęściej powtarzające się w Waszych listach pytania (na razie brak), ogólne informacje dotyczące działu, być może w przyszłości jakieś konkursy itp. itd.

Kształt tej rubryki będzie w bardzo dużym stopniu zależał od Was. Jeśli napiszecie, że wolelibyście więcej „gotowców” a mniej zieleniny, będziemy się starali do tego dostosować. Przysyłajcie listy z prośbami, pytaniami, żadaniami i uwagami, nawet najbardziej błahymi. Ponieważ jest to odcinek pilotowy, być może nie trafiliśmy w Wasze gusta – jeśli tak, napiszcie i o tym. Tak więc – do piór... znaczy do klawiatury!!!

Marcin Wichary

Odpowiedzi:

110110011b	=	435
452h	=	1106
1111001b	=	121
BC16h	=	48150

KMF

FRONTIER Klub

Proszę wszystkich o powstanie. Uczcijmy minutą ciszy rok działalności Klubu Maniaków Frontiera.

[tu wstaw minutę ciszy]

[[[in stereo where available]]]

No dobra, po tak radosnej chwili kontemplacji wibracji i spokoju duchowego zapraszam do lektury tego, co ludziom na pióro pada.

SLAVIO MA GŁOS

„Mały dodatek do opisu misji »Photograph cośtam...« z Gamblera 2/95. Jeśli przeprowadzimy misję fotograficzną tak, jak została ona tam opisana, to po powrocie otrzymamy tylko wiadomość »The film is OK. Here is ...s«. Jeżeli sfotografujemy cel z odległości ok. 12 km i wysokości ok. 1000 m, to po powrocie otrzymamy wiadomość, że film jest lepszy niż się tego po nas spodziewano i dostaniemy medal. Warto także przy takich misjach (fotograficznych i bombardowaniach) sprawdzić masę planety, na której znajduje się cel, gdyż – jeżeli jest większa od 1,00 Earth Mass (masy Ziemi) – to możesz mieć duże kłopoty z wypełnieniem misji – planeta zacznie Cię mocno przyciągać. Muszę także przyznać rację panu Cheniowi: czasem zdarzają się samoistne miss-jumpy. Normalnie jest pół biedy, kłopoty zaczynają się wtedy, kiedy w czasie takiego skoku zostanie zniszczony silnik statku. Zostaje wtedy tylko Interplanetary Drive i jesteśmy załatwieni na cacy.

Zauważyłem także, że jeżeli mamy bardzo wysoki stopień wojskowy u jednej ze stron (w Federacji lub Imperium) – to druga strona nie da nam lepszych zleceń niż przesyłki, choćby nie wiem co.

A teraz kilka pytań:

1. Mam rangę Prince i Elite, a mimo to na Syriuszu nie ma Fighter Launcher.
2. Jak można wejść w posiadanie statku Long Range Cruiser lub Lynx Bulk Carrier? (Można je niekiedy spotkać przy stacjach orbitalnych.)
3. W jaki sposób można dostać misje eskortujące? (Widziałem taki tekst podczas grzebania w programie.)

Prince Slavio, Katowice, Topaz

Odpowiedzi na zadane przez Slavia pytania oczekuję od naszych ambitnych czytelników!!!

INNI TEŻ MAJĄ GŁOSY

„Nerve Gas nie jest wcale taki nieosiągalny. Można go dostać np. na Sophilia [3,-1], Essethlia [4,-2], a także CD -46 11540 [-1,-1] za około c780. Sprzedać go można np. na Ross 154, gdzie osiąga cenę nawet do c4400!

Nie warto przewozić przesyłek wojskowych na Alpha Centauri. Na skok w nadprzestrzeń i dotarcie do planety potrzebne są przynajmniej 2 tygodnie.”

Commander MAC, Bolesławiec, Edbenre

„W KMF 7/94 napisano, że tzw. Frontier AGA nie wyróżnia się niczym szczególnym. Otóż różni się paroma istotnymi szczegółami, np.:

- Imperial Courier i Imperial Trader mają załogi trzyosobowe,
- brak »robaczych dziur«,
- można kupić urządzenie NAV.”

Commander Eugene, Katowice, Topaz

NA WŁASNĄ ODPOWIEDZIALNOŚĆ

Jeżeli nie lubisz ułatwiać sobie życia „grzebaniem” w programie, nie czytaj tego fragmentu! Ponadto problem z poniższym listem jest następujący – autor nie napisał, na jakiej wersji programu przeprowadzał swoje operacje. Wiadomo jedynie, że chodzi o Amigę. Musisz sam sprawdzić, czy akurat w Twojej wersji uda się sztucznie zmienić parametry gry.

„Przesyłam poprawki, które maksymalnie ułatwią życie wszystkim maniakom Frontiera. Zmian dokonywałem programem FileMaster 2.2. ➤

W głównym pliku o nazwie »Frontier« na pozycjach 188358-188359 znajduje się przyspieszenie naszego statku (w tym wypadku Panther Clipper), od 188360-361 - hamulec statku, 188362 zawiera bajt o wartości zero, który zmieniamy na '1' i już możemy załadować na statek Fuel Scoop i Cargo Scoop Conversion. Na poz. 188363 jest liczba działek, maksymalnie 04. Poz. 188364-365 to masa statku. Od niej i rodzaju silnika zależy zasięg statku. Proponuję tu wpisać 00,32. Poz. 188366-367 to wewnętrzna ładowność statku, którą ze spokojem możemy zmienić na 27, 10 co daje 10000 kabin. Poz. 188375 - to liczba członków załogi (normalnie 0C, czyli 12, minimalna wartość to 01). Poz. 188377 - liczba rakiet (maksymalnie 08), 188379 - rodzaj silnika z zakresu 01-0E (żeby mieć najlepszy, wpisz 0E).

A co się tyczy przyspieszenia, to wpisujemy 3F,64 i mamy 30,0 g, natomiast przy hamulcu wpisujemy C0,96 i mamy 30,0 g ciągu wstecznego. Wszystkie podane przed chwilą liczby wyrażone są w systemie heksadecymalnym (szesnastkowym).

Po wprowadzeniu wszystkich opisanych zmian nasz statek ma następujące parametry:

masa: 50 t, liczba kabin: 10000, liczba działek: 4, liczba rakiet: 8, załoga: nawet jeden człowiek, czyli tylko pilot, przyspieszenie: 30,0 g, hamulec: 30,0 g, silnik: »Unknown« wążący 0 t (!), zasięg: 324,00 lat świetlnych (!). Ludzie, z takim statkiem można wszystko!

Warto dodać, że parametry innych statków są w pliku »powyżej« Panther Clippera, w kolejności wg tonażu.

Z innej beczki. Pracujemy oczywiście tylko dla Imperium. Dostarczamy przesyłki - do tego potrzebny jest nam statek o bardzo dużym przyspieszeniu, żeby zawsze zdążyć na czas - najlepiej Eagle MK3 z Class 2 Military Drive. Chyba najlepszym sprawdzonym przeze mnie miejscem na rozwojenie przesyłek jest trójkąt gwiazd: Vequess, Sohoa, Facece, wszystkie w kwadracie [0,4].

Zabójstwa - do tego znakomicie nadaje się Imperial Courier z 15 osłonami, Hull Auto-Repair system, 30 MW Mining Laser, Laser Cooling Booster, Hyper Space Cloud Analyzer i Naval E.C.M. System. To jest sprzęt podstawowy do tego zadania. Niestety, Imperial Courier ma jedną podstawową wadę, silnik można wymienić na nowy dopiero wtedy, gdy stary rozsypie się na proszek...

Fotografowanie - tu najlepiej używać statków, które mają dobre hamulce, np. Viper Defence Craft lub Constrictor (obydwa mają po 10,0 g), gdyż część planet posiada zbyt mocne przyciąganie i zanim zrobimy parę zdjęć - już zrywają nas szpachelką z powierzchni planety.

Bombardowania - do tego pasuje już praktycznie każdy statek ze średnim zasięgiem, średnią liczbą kabin no i »jakim takim« przyspieszeniem, np. Imperial Courier.

Po dokładny opis bombardowania i walki odsyłam do moich porad w KMF z Gamblera 9/94".

Commander Krzysztof „KAW” Kawalerski przy pomocy Magdaleny „Star” Leja, Unknown, Nowhere

LUDZIE, LIISTY PISZCIE!

Dziś swoim adresem z innymi miłośnikami Frontiera wymienić się chcą:
Paweł ROGOZIŃSKI
ul. Kulczyńskiego 10/16
02-744 WARSZAWA, Facece
Paweł RADECKI
ul. Moniuszki 13
78-200 BIAŁOGARD, Ross 128
tel. 4423.

UPRASZA SIĘ O PRZYSYŁANIE KWIATÓW

aby uczcić Okrągłą Rocznicę Klubu. Ewentualnie mogą być datki na tacę dla...

Imię Traktora II Jr.

Zbierane codziennie w czasie mszy w kościele Św. Intela w Warszawie. Przy okazji chciałem podziękować koledze Flashowi z Leszna, Facece, za przesłane amerykańskie środki płatnicze. IT'S COOL & AIN'T SUCKS AT ALL! Reszcie redakcji patrzalki z dziurkuf powyskakiwały! Czekam na resztę, czyli 99,75 USD. Dyrektora banku należało najpierw powiesić za lewą dolną kończynę, zakopać w brzuch, a dopiero potem prosić o wsparcie.

PS Adres internetowy, który podałem w numerze 3/95 Gamblera jest już niestety nieaktualny...

Cywilizariusze wszystkich krajów, łączcie się!

Klub CIVILIZATION

Dostajemy już tyle listów, że zaczynamy mieć jakiś wybór. Przyszło kilka impresji od solidnie grających Towarzyszy - tak trzymać!

Przy okazji, prosba o jak najwyraźniejsze pisanie swej ksywki lub nazwy gatunkowej. Nie mamy zamiaru nikogo przekręcać, ale oczy nie włosy - nie odrosną!

A jeśli chcecie, abyśmy odsyłali Wasze dyskiety, to prosimy o kopertę ze znaczkiem.

Tow. Czart przysłał do nas trzeci list z kilkoma typowymi radami, ale za to z końcówką, która zasługuje na miano perły miesiąca. Oto ona:

„Towarzyszu! Gdy jesteś całkowicie zdesperowany - wiedz, że punkty nigdy nie spadną poniżej zera!”

Dekret KC KC

Towarzysze!

Planujemy poszerzenie formuły KC jako Klubu Gier Cywilizacyjnych. Nazwa KC zostaje (bo się dobrze kojarzy), natomiast idea ewoluje...

Wiadomo, co nie idzie do przodu - to stoi, a jak stoi - to zaraz zostaje w tyle!

Do współpracy przy odpowiadaniu na Wasze listy zaprosiliśmy innych kolegów. Jeśli trafią się pytania, na które nie będziemy w stanie odpowiedzieć - wydrukujemy je, dając Wam okazję do udzielenia odpowiedzi.

Aby uniknąć tłoku, wyodrębniliśmy następujące gry cywilizacyjne, które chcielibyśmy omawiać (wszystkie są w jakiś sposób podobne do Cywilizacji). Oto one:

Caesar	Dune II
Civilization	Warcraft
Colonization	Railroad Tycoon
Master of Orion	
Master of Magic	
Warlords II	
Realms	

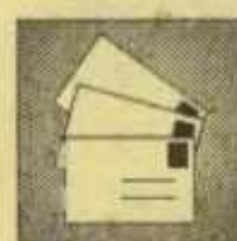
Kolejne tytuły przyjdą z czasem.

Dla ułatwienia nam pracy, piszcie na kopercie KC i nazwę gry. W wypadku, gdy w jednym liście będziecie pisali o różnych grach, piszcie o nich na oddzielnych kartkach. A może interesują Was inne gry CYWILIZACYJNE? Piszcie! Byle czytelnie!

I jeszcze jedna uwaga - nie piszcie o byle czym! Im więcej gier, tym większa będzie selekcja Waszych pytań czy wskazówek!

KC KC

Z ostatniej chwili!



Jak donosi nasz (niezbyt jeszcze skuteczny i rozbudowany) wywiad, w momencie, gdy piszemy ten donos - nowa gra jeszcze się nie ukazała! Jednak w chwili publikacji tego odcinka KC, stanie się to faktem... Niestety, nie Civilization 2, tylko Civilization Multiplayer. Jak sama nazwa wskazuje, jest to Cywilizacja, w którą może pograć kilka osób jednocześnie - do 7 (modem, serial link, network). Scenariusz gry nie różni się niczym od tego z Civilization for Windows.

Zmieniono nieco interfejs gracza. Można otwierać jednocześnie kilka okien z mapami i śledzić rozwój wydarzeń w różnych rejonach. Dołączono też opcję zbliżenia i oddalenia widoku na mapie. W tej chwili nie wiadomo tylko, czy będziemy grać w czasie realnym, czy też, podobnie jak w klasycznej Cywilizacji - turami...

Civilization Multiplayer powstanie na razie tylko na IBM PC dla Windows, nie wiadomo jeszcze, co z wersjami na inny sprzęt.

Czy chcecie powtórki z rozrywki?

Otrzymałmy apel od tow. Adama z Bydgoszczy (IBM PC).

Proszę, abyście mogli jeszcze raz przedstawić tę grę lub przysłać mi instrukcję.

KC: Jeżeli chodzi o pierwszą część wypowiedzi (tzn. przedruk uwag sekr. Ilczuka z wczesnych numerów Gamblera), to całkiem możliwe -

jeśli będą sygnały, że to jest to, co tygrysy lubią najbardziej... Na drugą część pytania możemy odpowiedzieć tylko jednoznacznie – postaraj się o legalną wersję gry!

Proste pytania

Tow. Adamski pyta, czy można zapobiec buntom i stracie jednostek w wyniku wprowadzania republiki. Raczej nie – okres anarchii można skrócić mając wybudowane piramidy – pod warunkiem, że nie byliśmy tak zdolni, żeby wcześniej wynaleźć komunizm, jednak całkowitego spokoju nie można nigdy gwarantować. Strata jednostek? Miasta nie mogą ich utrzymać. Rada? Postawić na elitarne, doskonale wyposażone jednostki, a nie hołotę z cepami i widłami. Mieć tyle oddziałów, ile jest konieczne, pozwalać miastom na rozwój (im większe miasto, tym więcej oddziałów może utrzymać).

Co MUSI być w mieście, by miało wielkość około 30? Dużo ludzi. Zaś co do budowli – to wszystko, co wybudujesz. Poza tym nic specjalnego!

Jak zachowywać przychód pieniędzy przy podatkach poniżej 50% i wielu budowlach w miastach? Jak najwięcej ludności – im więcej pól naokoło miasta zasiedlonych, tym większy handel. Do tego obowiązkowo Marketplace, Bank i kolej. Przydadzą się szlaki handlowe. I zalecam demokrację – solidne wpływy i brak korupcji.

Gdzie w Polsce można dostać legalnie Cywilizację 2? Jak na dziś (koniec lutego) nigdzie – jeszcze jej nie wyprodukowano!

Polacy – gęsi...

Tow. Paweł Totuszyński z Bystrzycy Kłodzkiej przesłał nam masę konkretnych pytań oraz nawał porad i spostrzeżeń (Amiga 500+).

Czym różni się polska wersja od angielskiej?

KC: O ile nam wiadomo, niczym.

Jakie wynikają z tego konsekwencje?

KC: Osoby znające język polski mogą mieć trudności z angielskojęzyczną wersją gry, te znające angielski – z polskojęzyczną. Lub odwrotnie...

From: KC KC

To: All

Subject: Polska wersja Civilization

IPS nie wydał jeszcze polskojęzycznej wersji, a tylko załączał do oryginału polską instrukcję (PC i Amiga). Wszystkie spolszczone wersje zostały sporządzone przez krajowe podziemie software'owe (zapewne metodą chałupniczą).

Czy prawdą jest, że w niektórych wersjach gry istnieje możliwość aktywnego uczestniczenia w walce (coś jak w Centurionie)?

KC: Nie jest to prawda.

Jak zwiększyć długość życia obywateli i co ma wpływ na nich?

KC: Przez budowę spichlerzy i akweduktów... Nie mamy pojęcia, co masz na myśli pisząc o wpływie.

W numerze 7 w artykule Macieja Warzechy widnieje screen planszy gry (...) występuje tam ponad 65 milionów ludności i 27 tysięcy złota, a na dodatek to wszystko ma miejsce w 1887 r. Jakim „cudem” właściciel tejże mapki osiągnął takie wyniki??? Czy grał „czysto”?

KC: Sekr. Warzecha przyznał się do winy – żadnego cudu nie było, a na dodatek grał czysto. Wynik to całkiem dobry, jednak wcale nie tak znowu rewelacyjny. Nieco więcej wprawy i sam będziesz odnosił podobne „sukcesy”. Towarzyszu! Więcej wiary (zgodnie z nowymi tendencjami) i częstej lektury KC.

Skąd się biorą barbarzyńcy (później rewolucjoniści)? Czy mają jakieś miasta? (...) Dlaczego barbarzyńcy zajmując miasto zmniejszają wartość tylko o jeden (miasta wroga), a gdy zdobyli moje (wielkość 12) – to moje milion dwieście tysięcy ludzi diabli wzięli? (...) Jaka jest różnica między rewolucjonistami a barbarzyńcami?

KC: Barbarzyńcy/rewolucjoniści powstałi w bujnej wyobraźni Sida Meiera. Celem ich jest maksymalne uatrakcyjnienie życia męczennikom Cywilizacji (czyt. graczom). Jeżeli barbarzyńcy zdobędą jakieś miasto, to staje się ono ich własnością – produkuje nowe oddziały, które natychmiast wyruszają w drogę... Rzeczywiście, w niektórych rozgrywkach Cywilizacji wyrzynali oni nasze miasto doszczętnie. Dlaczego? Widać nas niezbyt lubią. Tak naprawdę, to nie bardzo wiadomo. Prawdopodobnie błąd w programie (w wersji na Atari ST takie miasto ma wielkość tylko o 1 mniejszą i dalej egzystuje pod barbarzyńskim panowaniem). Różnica między barbarzyńcami a rewolucjonistami sprowadza się w zasadzie do odmiennej ideologii. Barbarzyńcy rabują i mordują dla czystej przyjemności, rewolucjoniści – w imię wyższych celów (najczęściej chodzi o

szeroko pojęte dobro rabowanych i mordowanych...). W Cywilizacji różnice praktycznie nie występują, może tylko to, że rewolucjoniści mają mniejsze szanse na zdobycie naszego miasta. Dlaczego? Dlatego, że w momencie, gdy się pojawiają, nasz poziom techniczny powinien być tak wysoki, że nie są oni wielkim problemem.

Są dwie możliwości przyspieszenia prac osadników. Pierwsza – skierowanie na jedno pole kilku osadników i wydanie im rozkazu np. budowy kopalni, przy odpowiednim skumulowaniu osadników, pozwoli nam nawet w ciągu jednej tury zbudować to, co chcemy.

KC: Można też jednym wydać polecenie budowy drogi, innym irygacji... W ten sposób można szybko budować duże miasta. Drugiej możliwości nie przedstawiamy, była o niej mowa w poprzednich wydaniach KC – kolejne wydawanie rozkazów w jednej turze... Jeżeli potraficie czytać, to czytajcie!

Gdy masz silnych sąsiadów i są oni wrogo nastawieni do Ciebie, buduj forty i fortyfikuj w nich jednostki obronne np. muszkieterów lub strzelców...

KC: Można. Choć powszechnie wiadomo, że najlepszą metodą obrony jest atak... Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, by zabezpieczyć sobie tyły.

Różne cywilizacje mają inne możliwości na początku gry (Wódz – Ziemia).

Grecy posiadają na początku zawsze trzy nauki. Najczęściej brąz – koło – metal [? – zapewne żelazo – KC], ewentualnie garnki i mapy. Anglicy są na wyspie, na której jest miejsce na jedno prosperujące miasto, lecz posiadają mapy. Niemcy mają dwa oddziały osadników. Babilon znajduje się w obiecującej okolicy: w pobliżu rzeki, czterech pól stepów (z jednostką produkcji – tarcza) i koło stepu ze zwierzyną. Zulusi i Mongołowie posiadają „dar przekonywania” (...) spotykając cywilizację wroga (nie widzianą dotychczas) mamy duże szanse, że zapłaci wysoki trybut i odda wszystkie swoje wynalazki w zamian za pokój.

Przeciwnicy posiadają też stałe wyposażenie swoich miast np. Babilończycy mury i koszary, Aztecy – koszary i targowisko.

KC: Wystarczy już chyba tej geografii, historii, psychologii... Pamiętaj jednak, że wszystko jest (mniej lub bardziej) losowe!

Amiga wcale nie jest gorsza!

Tow. Bienio z Lublina żali się, że jest „nieszczęśliwym posiadaczem złomu Amiga 500”. Dlaczego nieszczęśliwym? Chciałbyś zostać pecetowcem? Marzy Ci się 386/40 MHz, 4 MB RAM? Zazdroszczę Ci tej Amigi, która nadal trzyma się dzielnie. Nie lódź się, że z 386 daleko zajedziesz. A może chciałbyś co miesiąc wydawać na rozbudowę komputera więcej niż kosztuje Twoja Amiga? Bo taki jest zafajdany los biednych pecetowców, którzy nie mogą się przytulić do domowego TV, zaś – by trzymać się jako tako – muszą wydawać kilkadziesiąt baniek rocznie na niezbędne rozbudowy i przebudowy sprzętu! Powszechnie wiadomo, że nawet najnowszy komputer jest w pół godziny po zakupie nieco już przestarzały...

Przy okazji, kup PCkuriera i oglądaj ogłoszenia giełdowe – tam najłatwiej znaleźć oferty sprzedaży komputerów. W redakcji nie mamy zbędnego 386. W ogóle nie mamy 386!

Piszesz o katapultach rozwalających się na falandze. Zgadza się z Tobą, że atakowanie rydwanem miasta z pola, mającego dobre punkty obrony, może polepszyć sytuację atakującego. Ale w Civ wszystko jest możliwe i dawno już ochłonałem po stracie pierwszego pancernika, który rozpuknął się po zaatakowaniu settlera. Nigdy nie można być pewnym sukcesu (może z wyjątkiem rakiety atakującej z siłą 99). Nawet czołgi i krążowniki rozwalają się na falandze (wypróbowałem to będąc i po jednej, i po drugiej stronie barykady). Głowa do góry, nie spuszczać lufy na kwintę! Lufa do przodu!

Co do ustrojów. Lepsza republika, czy demokracja? To zależy od Twojego państwa. Ogólnie lepsza jest demokracja (brak korupcji = wysoki dochód), ale byle rewolta może zmieść Twój rząd i sprowadzić kraj do anarchii. Wojny zaś można prowadzić, kiedy się chce – tylko nie należy (za republiki lub demokracji) W OGÓLE rozmawiać z obcymi pałami. Inaczej zaproponują Ci w 95% wypadków pokój i senat nagnie Cię do jego przyjęcia. Prowadzenie wojny nie jest w tych ustrojach nierozważne, trzeba tylko dbać, aby ludziska się nie martwili zbyt z powodu przebywania wojsk poza macierzystymi miastami. Warto wybudować Women's Suffrage i w razie potrzeby z każdego miasta wysyłać po 1-2 jednostki. W efekcie stworzymy całkiem sporą armię.

Zgadam się, że przekazywanie swoich technologii innym jest niezbyt dobrym wyjściem. Nie tyle z tego powodu, że mogą je przeciw Tobie wykorzystać, ile dlatego, że te wynalazki szybko przeciekają do kolejnych cywilizacji, być może znacznie groźniejszych.



Wytyczne wytyczno-strategiczne

Tow. Stellar Fox z Dąbrowy Górniczej (Amiga 1200) podzielił się z nami uwagami o grze (poziom Emperor, opcja Earth - oby więcej tak konkretnych osobników!).

Zaczynając jako Amerykanie, faktycznie spotykamy się z Aztekami, ale też kilka razy pojawili mi się Grecy w rejonach dzisiejszej Argentyny [zapewne po komunikacie o zniszczeniu którejś z cywilizacji - KC]. Poza tym atak barbarzyńców nadchodził z terenów za Wielkimi Jeziorami oraz z terenów Kalifornii. Odnosnie budowy miast - można wybudować dwa koło Wielkich Jezior (mogą być i trzy). Warto też założyć port w rejonie dzisiejszego Orleanu. Dobrym punktem na miasto jest nasada Kalifornii. Wypada jeszcze wybudować miasto w połowie drogi między Kalifornią a stolicą. (...) Następne miasta to już Ameryka Półd. - tereny Gujany, ujście Amazonki, Rio de Janeiro. No i jak kto chce, to jeszcze Ameryka Środkowa - można działać na zasadzie Kanału Panamskiego. Port w początkowych fazach gry potrzebny jest w celu dopłynięcia do Europy: trasa Stany - Grenlandia, Islandia - Anglia i np. Francja - wystarczy trirema. (...) W Europie to już normalka - Francja, Niemcy, a nawet Grecja i oczywiście Soviet Union.

KC: Wreszcie ktoś spróbował stworzyć uniwersalne amerykańskie wytyczne wytyczno-strategiczne, taki cywilizacyjny Wash & Go, jak postępować, by poczuć się dobrze (zmyć głowę i do przodu!). Z własnego doświadczenia wiemy, że ta metoda rozwoju jest całkiem dobra. Warto szczególnie zwrócić uwagę na „odwrócony szlak wikingów”. W rzeczywistości podobną drogę odbył w 981 roku Eryk Rudy, docierając do Ziemi Baffina. Podobną trasę przebył cztery lata później Bjarni Herjolfsson, który odkrył także Nową Funlandię i Labrador. Jak widać, trasa ta jest nie tylko słuszną, ale i historycznie uzasadnioną!

Odkryłem ciekawy fakt, że nieraz nie tracę triremy, mimo że jestem oddalony od brzegu więcej niż o dwa pola - dopiero w następnej fazie.

KC: Zgadza się. Możliwość pływania triremy w dalszej odległości od lądu pojawia się wraz ze zdobywaniem doświadczenia przez jej załogę podczas dalekich podróży i po stoczonych walkach. Zdarzały się nam nawet przypadki, że trirema była oddalona o kilkanaście pól od lądu (4 tury). Jest to wielce ryzykowna, choć niekiedy opłacalna, metoda odkrywania nowych kontynentów. Trzeba wtedy zaryzykować także stratę dwóch jednostek - jeżeli się uda, mogą odkrywać tereny lądowe, zwiedzać wioski tubylców, a nawet znaleźć jakieś miasto konkurencji pozbawione obrony. Dobrą metodą jest kończenie ruchu triremą przy rybkach - zmniejsza to szansę jej zaginięcia. Uwaga - trirema wydaje się ginać częściej, jeśli kończycie jej ruch nie wykorzystując wszystkich dostępnych posunięć.

Na początku nie warto budować spichlerza (do czasu wymyślenia świątyni), bo chłopcy i dziewczęta zaczynają się buntować.

KC: Rzeczywiście nie warto, ale z innego powodu - po co łożyć na jego utrzymanie?

Z wybranego miasta można tylko raz wykraść technologię.

KC: To zależy od tego, ilu masz dyplomatów, a miasto - wynalazków „do sprzedania”...

Po zdobyciu miasta o nieciekawym położeniu (wzgórza, pustynia) lepiej jest rozbierać budynki (...) i budować settlersów.

KC: Przynajmniej do czegoś się przyda!

Można bardzo szybko skończyć grę - wybieramy opcję na trzy cywilizacje i narodowość Rosjan. W Europie mamy Niemców i Francuzów, a potem atakujemy Babilończyków. Udało mi się tak dwa razy. (...) Za trzecim razem miałem wygenerowanych Francuzów w Indiach i Chińczyków (...) jak nie nie wyskoczy - to do 1000 r. p.n.e. jest po grze.

KC: Recepta na tanie bicie rekordu.

Polecam też jako początek gry Rosjan - dobre tereny pod budowę miasta i dobre miasta do zdobycia. Jest tylko mały minus - częste ataki „Hunów” z głębi Azji i konieczność trzymania dobrych, i w dużej ilości (min. 3), oddziałów w miastach. W tym scenariuszu konieczne jest wręcz atakowanie Europejczyków, gdyż potem nie dadzą nam żyć, a i miasta będą trudniejsze do zdobycia.

KC: Z tymi 3 oddziałami w mieście to pewna przesada...

Chodzi mi o opcję: „Fortyfikacja” dla osadników.

KC: Opcja Build Fortress powoduje wybudowanie przez osadników fortecy. Jednostki przebywające na jej obszarze zwiększają swój wskaźnik obronności o 200%. W momencie ataku walczy jedna jednostka (identycznie jak na normalnym polu), jednak jej zniszczenie nie jest równoważne ze stratą innych oddziałów z tego pola - następny wchodzi do walki. Wskazane jest połączenie sił obronnych z zaczepnymi. Te drugie mogą atakować zbliżające się jednostki, mające duży wskaźnik

ataku, np. katapulty. Forteca nie może być budowana na obszarze miasta. Zbudowanie miasta na polu, gdzie znajduje się forteca, niszczy ją - miasto nie uzyskuje żadnych dodatkowych korzyści z faktu, że wcześniej była tam zbudowana.

Po zdobyciu ostatniego miasta Babilończyków nie pojawił mi się standardowy napis o zniszczeniu ich cywilizacji, ale trochę dłuższy (...) czy ma to jakieś znaczenie przy końcowej punktacji?

KC: Przepisz dosłownie ten komunikat i przyslij nam, to Ci odpowiemy. Towarzysze!

Pojawiły się Wasze pierwsze próby stworzenia historycznych tekstów o Cywilizacji. Szczególnie „wyróżnił” się tutaj tow. Goliat z Częstochowy.



Tekst o cywilizacji sumeryjskiej jest bardzo dobry. Tak dobry, że zastanawialiśmy się nad bliższą formą współpracy. Niestety... Tow. Goliat podał, że pisał tekst ...na podstawie: J. M.

Roberts „Ilustrowana historia świata: Pierwsi ludzie. Pierwsze cywilizacje”... Bliższy, choć przypadkowy, kontakt z ww. książką wykazuje jednoznacznie, że tekst nie jest pisany na podstawie książki, tylko żywcem z niej przepisany. Wyjaśniamy od razu: jeżeli przepisujemy coś z jakiejś książki/gazety, to podajemy to jako cytaty - wraz z wydawnictwem, rokiem wydania i stroną książki, na której się znajdował. W wypadku pracy „na podstawie” - napisany przez nas samodzielnie tekst oparty jest na wiadomościach zawartych w tekstach źródłowych. Ponieważ nie są to prace magisterskie - w przypadku własnych tekstów można darować sobie bibliografię, jednak cytaty - to już inna sprawa...

Przekazujemy pałeczkę. Tow. Bienio z Lublina napisał: „...Jak podaje Leksykon PWN z 1971 r. [o to właśnie biegał - KC]: CZAKA, ok. 1787-1828, syn wodza jednego z plemion Zulusów; twórca tzw. Imperium Zulusów w Natalu (obecnie w Republice Południowej Afryki); organizator jednej z silniejszych armii w pld. Afryce...”

Dołączył też własny komentarz: „Ten pan występuje w Cywilization jako wódz Zulusów (mocny gość).”

Krótko i zwięźle. Czekamy jednak na bardziej literackie, dłuższe, samodzielne, interesujące... teksty. Lepiej jednak tak, niż podszywać się (może nieco nieświadomie) pod czyjeś nazwisko.



Otrzymaliśmy od Tow. BigOS przepis na włamanie się do sejfu Kolonizacji i (przez wpisanie maksymalnej wartości F-kami) zapełnienie skarbu po brzegi. Nie podajemy tego przepisu - gra traci jakikolwiek sens! Pamiętajcie, że Kolonizacja ma ograniczenia liczby kolonistów i powyżej 256 nie podskoczycie (przynajmniej w wersji, którą znamy). Ile można kupować armat, okrętów czy żołnierzy? I po co? Przecież gra polega na SAMODZIELNYM dochodzeniu do czegoś. Kto nauczy się „życia” w Kolonizacji, temu być może powiedzie się, hm... - własny interes.

Proste pytania kolonizacyjne

Tow. Paweł Koziński przysłał kolejny list z pytaniami, tym razem dotyczącymi także Kolonizacji. Odpowiada głównie sekr. Warzecha. Uwaga: posługiwać się będę terminologią angielską, gdyż polskie tłumaczenie Kolonizacji jest, mówiąc delikatnie, zupełnie niekompetentne (to jednocześnie odpowiedź dla Tow. YOJ: drogi Towarzyszu, nie ma różnicy między Kolonizacją dla GamblerClubu i dla innych kupujących!).

Tow. Koziński (TK): Po co i jak tworzyć szlaki handlowe?

KC: Szlak handlowy automatyzuje przewozy towarów - nie polegajcie jednak zbyt na automatyce komputera! Aby stworzyć szlak należy wybrać opcję z menu, ustalić jego punkt początkowy (miasto), typ (lądowy lub morski), nadać mu nazwę i wypełnić dziennik czynności, w którym można wyspecyfikować do czterech miast, wskazując jakie towary mają być w nich pobierane czy wyładowywane. Następnie odpowiedniemu (lądowemu lub morskemu) oddziałowi trzeba wydać polecenie poruszania się po szlaku (T) i wskazać, jaki to ma być szlak. Krąży on po kolei między miastami i (w miarę posiadanego miejsca) załadowuje i/lub wyładowuje towary. Przy małych imperiach kolonialnych nie polecam tego - zupełnie wystarczy ręczny przewóz (np. galeonem), zaś w celu łatwego eksportu do metropolii lepiej zbudować Custom House.

TK: Do czego służą misjonarze?

KC: Misjonarze mogą zakładać misje w wioskach indiańskich mogą też wykonywać każdą inną pracę (choć jest to nieco nieekonomiczne). W zasadzie siedzą tam do końca gry, chyba że wioska zostanie zniszczona (wtedy odzyskujemy misjonarzy) lub zostaną spaleni na stosie przez Indian (wściekłych na nas lub z powodu wrogiej propagandy obcych misjonarzy). Misjonarze starają się możliwie najbardziej namącić w

głowach biednych tubylców – tak, żeby ci ostatni nie mieli nic przeciwko życiu na pustyni oraz chcieli pracować jako tania siła robocza w naszych miastach. Są to osobnicy nawróceni na chrześcijaństwo – doskonali w pracach polowych lub przy połowie ryb, ale kiepscy w warsztatach. Twoi misjonarze mogą także próbować wyrzucić obcych misjonarzy z osady indiańskiej (oskarżając tamtych o herezję) lub – ciekawostka – namawiać Indian do walki przeciw innym przeciwnikom, co jednakże uważamy za marnowanie pieniędzy.

TK: Jak pozyskać nowych kolonistów od Indian?

KC: Czekać i nie tracić nadziei.

TK: Jak handlować z innymi narodami?

KC: Załadować towarem Wagon Train lub statek i „uderzyć” nim w kolonię europejską (po przyłączeniu się de Witta) lub osadę Indian. Z Indianami zalecamy handel lądowy – statek może od nich nabyć tylko 25 ton, natomiast Wagon Train – 100 ton w czasie jednej transakcji.

TK: Czym różni się Privateer od Fregaty i Galeonu?

KC: Privateer to pirat (ściślej: kaper lub korsarz), który jest bardzo szybki, ma siłę ognia 8 i dwie ładownie. Jego zaletą jest fakt, że działa nieoficjalnie i może atakować każdego, nawet jednostkę kraju, z którym zawarłeś pokój. Gdyby Ci zarzucali piractwo, oczywiście zaprzeczaj – jak bezczelność, to na całego! Z punktu widzenia prawa morskiego jesteś czysty i niewinny jak niemowlę, co nie przeszkodzi przeciwnikowi upomnieć się o swoje prawa – nawet przy pomocy korpusu ekspedycyjnego, choć jest to mało prawdopodobne. Najczęściej przeciwnicy tworzą w rewanżu własne floty korsarskie. Fregata – to oficjalny, regularny okręt wojenny, o sile 16, wyposażony w 4 ładownie. Atak fregatą na statek państwa, z którym masz pokój, będzie rozpoczęciem wojny. Galeon – to statek handlowy o 6 ładowniach, dobry do przewozu towarów między koloniami i/lub do metropolii. Jest on też wymagany do przewozu dowolnego skarbu (Treasure Train) – musi być wtedy pusty, aby skarb się zmieścił... Wyjątek – po dokooptowaniu do ojców kolonii Cortesa, skarby przewozi za darmo flota królewska, pobierając tylko aktualny podatek.

Jacek Ilczuk i Maciej Warzecha

EYE OF THE BEHOLDER III (IBM PC)

LAS – CMENTARZ

Znajdź topór. Tylko postać władająca toporem może wycinać drzewa i tworzyć w ten sposób nowe drogi. Jeżeli chcesz, możesz zwiedzić Mauzoleum, ale nie jest to konieczne, gdyż misja w Mauzoleum jest alternatywna. Furtka prowadzi do lasu (tam program pyta o hasło).

LAS

Musisz znaleźć everyburning torch. Używając jej, wypalasz drogę przed sobą (tam, gdzie można to zrobić). Do drużyny zechce się przyłączyć ranger, tygrysołak Delmair. Sporo tu błędzenia po norach i leśnych ścieżkach, ale gdy natkniesz się na minotaury i niewidzialne potwory będzie to oznaczało, że jesteś na dobrej drodze. Spotkasz starca, który otworzy grupie przejście do Myth Drannor (ruiny miasta), ale najpierw każe odpowiedzieć na pytanie (mag, który przeczytał księgę arcana, awansuje automatycznie o jeden poziom). W lesie możesz znaleźć rękawice siły, różdżkę z czarem Cone of Cold i Ring of Wizardry.

MYTH DRANNOR

Ruiny miasta zamieszkane są przez całe stada potworów. Można tu jednak również zaprosić nowych przyjaciół (ojciec Jon i Rex). W Myth Drannor ważne jest odnalezienie pergaminu z czarem Underwater Breathing i Helm of Underwater Breathing. Niszę emanującą błękitnym światłem należy potraktować czarem Dispell Magic i wziąć z niej crystal key, otwierający drzwi do Ice Chambers. W niszy z napisem Ice, coveted ice – zostaw diament, a kiedy pojawi się napis *Do you fear for your child* – różdżkę z czarem Fear. Potem znowu Dispell Magic i można zabrać przedmioty z niszy.

GILDIA

Wejście znajduje się niedaleko drzew jabłoni. Po przekroczeniu go zobaczysz trzy portale. Ten na wprost – prowadzi na szczyt wieży, gdzie znajdziesz Trobriand Ring. Inne portale prowadzą do pomieszczenia z czterema tabliczkami i czterema portalami. Musisz wykonać następujące czynności: wybierz portal przy tabliczce mówiącej o wiosnie, skorzystaj z tego przy rysunku fal, wybierz portal przy tabliczce mówiącej o lecie, skorzystaj z tego przy rysunku słońca, wybierz portal przy tabliczce mówiącej o jesieni, skorzystaj z tego przy rysunku wiatru, wybierz portal przy tabliczce mówiącej o zimie, skorzystaj z tego przy rysunku gór.

Znajdziesz się w nowym miejscu, gdzie mieszkają skorpiony. Do grupy zechce się przyłączyć czarodziej Bugenius. W niszy obok napisu *The way is revealed with the lure of the beasts* połóż pierścień Trobrianda. Na końcu korytarza znajdują się schody prowadzące na następny poziom.

GILDIA (PIĘTRO)

Aby zlikwidować siłę teleportującą grupę tam i z powrotem, wystarczy dać do rąk jednemu z bohaterów dwa kryształy (leżą w niszach). Potem trzeba odnaleźć dwa zielone klejnoty, silver key, brass key i cooper key. Zachodnie wyjście z komnaty pełnej pułapek prowadzi do komnaty z trzema niszami. W lewej i prawej niszy umieść zielone klejnoty, a w środkowej pojawi się crystal key. Teraz przejdź przez salę pułapek na wschód (drzwi otworzy pociągnięcie sznura w kącie sali). Otwórz zieloną kłódkę (zamyka kratę w podłodze) trzema kluczami i zejść do podwodnego obszaru (używając grappling hook).

POD WODĄ

Stosuj czar Water Breathing i zwiedzaj. Dziury w ścianach wysyłają strumień wody, nie pozwalający przejść dalej. Sposobem na to jest odpowiednie użycie dźwigni. Pod wodą znajdziesz copper key. Rzuć czar Wall of Force przed jedną z dziur i połóż w niszy czerwony klejnot. Wyjdiesz na powierzchnię. Pułapkę teleportacyjną dezaktywuje przycisk w ścianie. Na pełnej zamków kolumnie użyj zgromadzonych kluczy i otwórz przejście. Pierścienie ochronne umieść w niszach w następującej kolejności: po lewej stronie: -3, -1, +2, +2; po prawej stronie: +3, +1, -2, -2.

ŚWIĄTYNIA LATHANDERA

Na ołtarzach połóż cup of water, bag of incense (oba przedmioty do znalezienia), żywność i miecz. Kiedy otworzą się oczy słońca zwróć bogu ramię. Potem obciąż płyty tarczami tak, by utworzyły znak krzyża (tarcze są za drzwiami otwieranymi przez fire key), a na ołtarzach wymień symbole zła na symbole dobra. Na następnym piętrze uważaj na zmiany kierunku. Zobaczysz troje złotych drzwi, po przejściu przez środkowe znajdziesz gold key (znajdź też frost key i wykorzystaj go przy napisie *Blessed be...*). Otwórz złote drzwi złotym kluczem, a spotkasz Lathandera i otrzymasz od niego złoty miecz. Na następnym piętrze znajdź miedziane klucze, cztery embers of hope i beacons of hope i weź z ołtarza (Altar of Devotion) klucz wiary. Rzuć go w portal przy napisie *Faith must go before all good souls* – potem przejdź. Zlikwiduj magię przy drzwiach, które nie chcą się otworzyć, czarem Dispell Magic i znajdź crystal key. Za jego pomocą otwórz podwójne drzwi, gdzie znajdziesz następny crystal key oraz coin. Do fontanny za następnymi, magicznie zamkniętymi drzwiami wrzuć pieniądze, a dostaniesz kolejny crystal key. Przejdź przez podwójne drzwi, odszukaj Sun Mask Shield i napij się z fontanny. Otwórz drzwi kryształowym kluczem, zabierz stamtąd kij i zlikwiduj Cień. W drzwi, w których zobaczysz ciemny otwór, włóż Sun Mask Shield, a za chwilę staniesz do ostatecznej walki z Ciemnym Bogiem.

Jacek Piekara

AFTER THE WAR (IBM PC)

Drugi etap – 101069. Nietykalność – Alt+L+B lub Alt+L+M.

Bartłomiej Mielezko (Leżajsk)
Wojciech Kulik (Rybnik)



AIRBONE RANGER (IBM PC)

Gdy jesteś w wodzie, nie mogą Cię trafić. Co jakiś czas oddychaj i załatwiaj przeciwników.

Michał Garwiński (Płock)

Klawiszologia: F1 - karabin maszynowy, F2 - granaty, F3 - rakiety, F4 - noż, F9 - mapa, F10 - zmiana biegu na chód i odwrotnie, 1 - wezwanie śmigłowca, 5...7 - bomba zegarowa, DEL - apteczka, ENTER - użycie broni, K - zmiana sposobu kierowania, SPACEBAR - padnij, powstań.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

ARCTIC FOX (AMIGA)

Klawiatura: J - rakiety, = - łopata, N - strzał, P - podniesienie lufy.

Bartłomiej Mielezko (Leżajsk)

Paweł Śledź (Białogard)

BABY JOE (IBM PC)

1. youpi
2. gloup
3. mummy

Anna Gierszewska (Poznań)

BALDY (AMIGA)

Podczas gry naciśnij P i skończ pierwszy poziom. Kiedy komputer spyta, gdzie chciałbyś iść - wpisz LEVEL n, gdzie n oznacza numer poziomu.

Dawid Galas (Kraków)

BANSHEE (AMIGA)

Klawisze od A do Z - wybór broni specjalnej.

Przemysław Bąk (Grabowno Wielkie)

BETRAYAL AT KRONDOR (IBM PC)

Hasła do skrzyń:

Trzyliterowe - die, fog, ice, key.

Czteroliterowe - bell, shoe, rope, milk, rust, line, fire, rain, echo, cane, drum, pipe, door, book, bull, ring, wind, hole, plow, hair, eggs, bard, wall, name, path, surf, dice, logs, lake, bark, eyes, ring.

Pięcioliterowe - sword, water, colts, onion, coals, snail, stove, chest, river, arrow, stars, noose, towel, honey, grave, sieve, stake, death, music, ocean, shoes, smoke, blood, thorn, holes, wrong, cards, peace, wagon, table, noise, fleas, broom, blade, ashes, haste, weary, spurs.

Sześcioliterowe - barrow, coffin, spider, breath, bottle, future, paddle, square, gloves, equals, sponge, priest, mouser, temper, icicle, saddle, briars, button, walnut, bubble, jacket, shadow, stairs, candle, secret, bridge, mirror, snares, trolls, orange.

Siedmioliterowe - outside, thought, promise, dispute, sawdust, hangman, alcohol, victory, nothing, knocker, silence, farrier, gallows.

Ośmioliterowe - gauntlet, horseman, mattress, the dead, alphabet, darkness, delekhan, treasure, sunshine, stranger.

Dziewięcioliterowe - yesterday, snowflake, waterfall, day night.

Dziesięcioliterowe - eye to eye.

Marcin Kilmczuk (Szczecin)

BLACKTHORNE (IBM PC)

Kody do poziomów:

praktyka: SJ5Z

1-1: STRT

1-2: FBWC

1-3: QP7R

1-4: WJTV

2-1: RRYB

2-2: ZS9P

2-3: XJSN

2-4: CGDM

3-1: TJ1F

3-2: GSG3

3-3: BMHS

3-4: Y4DJ

4-1: HCKD

4-2: NRLF

4-3: J6BZ

4-4: MJXG

końcowy pojedynek: K3CH

sekwencja finałowa: FMWY

Oprócz tego istnieje jeszcze kilka tajemniczych kodów - sprawdźcie je sami: L2RP, DBQ7, L8VJ, PBKT, TNLQ.

Porady:

1) przed rozwaleniem człowieka, który Ci nic nie robi - POROZMAWIAJ z nim - możesz dowiedzieć się czegoś przydatnego lub coś dostać (za darmo);

2) widząc jakiś większy wodospad, spróbuj przejść na jego drugą stronę - czasami za wodospadami kryją się TAJNE PRZEJŚCIA;

3) działa-pułapki są ciężko opancerzone, ale da się je rozwalić;

4) jeżeli nie wiesz, co znajduje się na niższym ekranie, a w podłodze jest jakaś wyrwa - spróbuj zawisnąć na krawędzi;

5) walcząc z czerwonymi potworami - strzelaj do nich, gdy przeładowują broń;

6) walcząc z wrogimi ludźmi - strzelaj do nich, gdy oddadzą pierwszy strzał - jeżeli masz refleks, zdążysz wystrzelić przed ich drugim strzałem;

7) walcząc z potworami toczącymi się po ziemi - stań na końcu ekranu i ukrywaj się - gdy potwór będzie się znajdował daleko od Ciebie i wstanie - szybka seria i z powrotem ukrycie się.

Marcin Wichary (Szczecin)

BLACK TIGER (ATARI ST)

Kiedy komputer prosi o dysk nr 2, włóż czysty, sformatowany dysk do stacji.

Dawid Galas (Kraków)

BOBO (ATARI ST)

Wciśnięcie F1 na początku każdej dyscypliny sprawi, że więzień sam wykona swoją pracę.

Dawid Galas (Kraków)

BOPPIN' (AMIGA)

Niektóre hasła:

1. BUJAK, OBEILY, CYLAB, ABABA, BYFAG, ICA.

2. BOCAC, AHIOGY, CIOJAB, ABABA, BYFAG, ICY.

Dawid Galas (Kraków)

Tomasz Młoduszewski (Leśna Podlaska)

CABAL (AMIGA)

Wpisz SCHLIKA - nieśmiertelność.

F2 - przeskakuje etapy.

Przemysław Bąk (Grabowno Wielkie)

CD-MAN (IBM PC)

Klawisz F1 daje nieśmiertelność.

Dawid Galas (Kraków)
Krzysztof Karpiński (Łódź)
Michał Kawalec (Gorzyce)

CHICAGO '89 (IBM PC)

Jeśli jesteś gangsterem kieruj się w dół planszy i uciekaj z miasta.
 Hot keys: Shift - strzał, Delete - syrena policyjna.

Michał Garwiński (Płock)

CYBERNOID II (AMIGA)

Wpisz NECRONOMICON na ekranie tytułowym, a dostaniesz nieśmiertelność.

Przemysław Bąk (Grabowno Wielkie)

DARK AGES (IBM PC)

Wciśnij F1 i Backspace. Teraz = i walisz na okrągło.

Konrad Żelazny (Toruń)
Sebastian Kwidzyński (Bolszewo)

DEATHBRINGER (IBM PC)

1. MEDES
5. DIVONES
10. CORUOS
15. IGNIA
20. ELIXICA
25. CARETICA
30. ULTUM
35. 'THE'DRAGON'EOL
37. 'THE'SNAKEY'EOL

Dawid Galas (Kraków)

DENARIS (AMIGA)

Naciśnięcie Z po wyborze gry daje tzw. training mode. Przełącz następnie mysz do drugiego portu i przytrzymaj PPM w czasie wczytywania.

Dawid Galas (Kraków)

DRAGON (ATARI ST)

Przytrzymaj Caps Lock i napisz DECEFFEINATED.

Miłosław Jarząbek (Busko Zdrój)

DRAGON NINJA (AMIGA)

Podczas gry wpisz TERRIFIC. Możesz teraz przeskakiwać poziomy za pomocą klawisza C oraz dostać nieśmiertelność za pomocą klawisza F8.

Przemysław Błk (Pruszcz Gdański)

DRAKKHEN (AMIGA)

W sekcji bohaterów jako imię podaj 313115927. Na kolejne pytanie o imię odpowiedz SUPERVISOR. Podczas gry naciśnij Ctrl.

Sebastian Kwidzyński (Bolszewo)
Dawid Galas (Kraków)

Spis wszystkich czarów:
 H - healing

- 1 - lightning
- I - invisible
- C - cure
- L - light
- 2 - strenght
- S - shield
- B - languages
- J - heal group
- U - unlock
- 3 - antimatter
- 4 - paralysis
- V - lock
- 5 - dispell
- 6 - confusion
- 8 - speed
- 7 - isolation
- R - restore
- 9 - antimagic
- X - ressurection
- O - blindness
- T - teleportation
- D - improvation

Dariusz Szarmach (Szczecin)

DRILLER (AMIGA)

Kiedy wystartujesz i zobaczysz przed sobą budynek - strzel do niego 25 razy, a zamieni się w odrzutowiec.

Przemysław Błk (Pruszcz Gdański)

ELF (AMIGA)

Wpisz CHOROPOO podczas gry, żeby dostać 99 zwierzaków. Zmieniasz postacie naciskając W lub H.

Przemysław Błk (Pruszcz Gdański)

EXPLORER (AMIGA)

Wybrane kody do poziomów:

5. AFKCO
10. EAOBL
15. DFJBO
20. HANAL
25. CFIAO
30. GAMPL
35. NFHPO
40. BALOL
45. MFGOO
50. AAKNL
55. PFFNO
60. DAJML

Tomasz Makowski (Poznań)
Dariusz Szarmach (Szczecin)

FINAL FIGHT (AMIGA)

Kiedy ukaże się napis *Mike turn on your TV* wciśnij Help.

Przemysław Bąk (Grabowno Wielkie)

FUSION (AMIGA)

W high score wpisz się jako SWAMP THING i naciśnij E. Teraz +/- to zmiana poziomu.

Dawid Galas (Kraków)

GEAR WORKS (AMIGA, IBM PC)

- 2 - 3518
- 3 - 6382
- 4 - 8427
- 5 - 2385
- 6 - 5924
- 7 - 1267
- 8 - 7208
- 9 - 6532
- 10 - 5012
- 11 - 6511
- 12 - 8562

Przemysław Bąk (Grabowno Wielkie)
Jacek Zgraja (Zamość)

GEMINI WING (AMIGA)

- Kody:
- 2. Mr Wimpey
 - 3. Classics
 - 4. Whizzkids
 - 5. Gunshots
 - 6. Dodguyz
 - 7. D.Gibson

Jakub Berwid (Poznań)
Maciej Kostecki (Września)
Wojciech Kulik (Rybnik)

GIGANOID (AMIGA)

Na planszy z wyborem graczy naciśnij dwa razy Caps Lock - 100 żyć.

Jacek Zgraja (Zamość)

GLOBULUS (AMIGA)

Napisz: ZvmolEG.

Dawid Galas (Kraków)

GOLDEN EAGLE (ATARI ST)

Aby uzyskać nieskończoną energię - wpisz FRED.

Dawid Galas (Kraków)

HEIMDALL II (AMIGA, IBM PC)

Czary (numery, to kolejność znaków runicznych):

- 7,1 - uzdrawianie,
- 13,8 - ochrona przed trucizną,
- 13,5 - ochrona przed ogniem,
- 12,3 - czar ofensywny,
- 13,15 - ochrona przed magią,
- 7,3 - wskrzeszanie,
- 5,2 - czar ofensywny,
- 16,1 - stworzenie przedmiotu,
- 6,2 - czar ofensywny,
- 13,1 - tarcza,
- 9,10,1,14 - spowolnienie przeciwnika,
- 5,2,14 - czar ofensywny,
- 6,2,14 - czar ofensywny,
- 13,18,15,4 - zwiększenie wartości cech postaci.

Przemysław Bąk (Grabowno Wielkie)

HORROR ZOMBIES (AMIGA)

- 2 - Wolfman
- 3 - Hammer
- 4 - Lugosi

- 5 - Nosferatu
- 6 - Garlic

Przemysław Bąk (Grabowno Wielkie)

HUMANS (AMIGA)

- Kody:
- 1. DARWIN
 - 2. ANDIE PANDY
 - 3. GET A LIFE
 - 4. CARLOS
 - 5. HOWIE
 - 6. MOOBLE
 - 7. CSL
 - 8. THE HUMBLE ONE
 - 9. PIXIE
 - 10. MILESTONE
 - 11. WAR WAR WAR
 - 12. J MCKINNION
 - 13. UNLUCKY
 - 14. BLUE MONKEY
 - 15. RED DWARF
 - 16. BAD TASTE
 - 17. THE KITCHEN
 - 18. CJ
 - 19. SORT IT OUT
 - 20. SMART
 - 21. VILLA3BORO2
 - 22. EARLY MORNING
 - 23. BORO4LEEDS1
 - 24. EASY LIFE
 - 25. JIMS TIES
 - 26. PARKVIEW
 - 27. NICENEASY
 - 28. GREEN CARD
 - 29. COOKIE
 - 30. MALCY MALC
 - 31. RAVING BURK
 - 32. YOU GOT IT
 - 33. SGNIMMEL

Dariusz Szarmach (Szczecin)

IKARI WARRIORS (AMIGA)

Wpisując FREERIDE do tabeli wyników dostajesz nieskończoną energię.

Paweł Koplński (Wrocław)

LETHAL WEAPON (IBM PC)

- Alt+Y+N - pokazanie się tych samych przedmiotów i przeciwników.
- Alt+Y+F1 - zaczynasz od pierwszej misji.
- Alt+Y+Q - następny poziom.
- Alt+Y+D - utrata jednego życia.
- Alt+Y+J - nieśmiertelność.
- Alt+Y+K - amunicja.

Sylwester Piędzia (Stalowa Wola)
Krzysztof Padlikowski (Rabka)

LOGICAL (AMIGA)

Wpisując THE FINAL CUT - wchodzisz do edytora plansz.

Dariusz Szarmach (Szczecin)

LOREMASTER OF THE DRAGONS (AMIGA)

- Po wpisaniu *I posses all knowledge*, klawisze:
- F1 - skipper poziomów,
 - F2 - nietykalność,

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn **ENTER** adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. **ENTER** jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ★ **RAPORT** - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ★ **LABORATORIUM** - nieodłączną częścią pisma są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ★ **KONSyliUM** - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka-kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ★ Cena kioskowa: 2,70 zł (27.000 zł)
- ★ W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 15 zł (150.000 zł), za 12 numerów - 30 zł (300.000 zł).
- ★ Wysyłka pocztą gratis!

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ★ **Notes**, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ★ **PCinfo**, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ★ **PCmemo** - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ★ **Rubryka Pro memoria**, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd. słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ★ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ★ I wreszcie: **Giełda**, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ★ **PCkurier** ukazuje się od 1989 roku.
- ★ Cena kioskowa: 1,90 zł (19.000 zł).
- ★ W prenumeracie taniej: za 26 numerów - 45 zł (450.000 zł), za 13 numerów - 24 zł (240.000 zł).
- ★ Wysyłka pocztą gratis!

Magazyn AMIGA to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga - zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckiego miesięcznika „AMIGA Magazin”. Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ★ **AMIGA Play** - opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych „klasyków”).
- ★ **Public Domain** - opisy dyskie-tek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain - dyskiety Fisha.
- ★ **Kuferek AMIGI**, czyli Tips & Tricks.
- ★ **Testy sprzętu i oprogramowania**.
- ★ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ★ Cena kioskowa: 2,70 zł (27.000 zł).
- ★ W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 13,20 zł (132.000 zł), za 12 numerów - 26,40 zł (264.000 zł).
- ★ Wysyłka pocztą gratis!

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom wideo. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.

W każdym **Gamblerze** występują rubryki:

- ★ **Cover story**, czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.
- ★ **T&T** to klasyczne „tips & tricks”, tyle że w niespotykanej dawce 16-stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.
- ★ **Kombinatorzy** - każdy numer przynosi coś dla „kombinatorów”: galerie, różne konkursy itp.

W **Gamblerze** znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (wideo, CD), z grywy politycznej („Co tam panie w polityce”) i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za 2,30 zł (23.000 zł)

- ★ W prenumeracie taniej: 12,40 (124.000 zł) za 6 numerów, 24,80 (248.000 zł) za 12 numerów.

- ★ Wysyłka pocztą gratis!

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.



LUPUS

WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę		prenumeruję pierwszy raz: wstaw X	
PCkurier	13 24,- (240.000,-) kwota:		
	26 45,- (450.000,-) kwota:		
ENTER	6 15,- (150.000,-) kwota:		
	12 30,- (300.000,-) kwota:		
AMIGA	6 13,20,- (132.000,-) kwota:		
	12 26,40,- (264.000,-) kwota:		
GAMBLER	6 12,40,- (124.000,-) kwota:		
	12 24,80,- (248.000,-) kwota:		
Młody Technik	6 12,- (120.000,-) kwota:		
	12 24,- (240.000,-) kwota:		
CADCAM FORUM	6 15,- (150.000,-) kwota:		
NET FORUM	6 15,- (150.000,-) kwota:		
UNIX FORUM	6 15,- (150.000,-) kwota:		
KUPON WAŻNY DO 1.06.95 Kupon 5/95 suma:			
LUPUS			

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę		prenumeruję pierwszy raz: wstaw X	
PCkurier	13 24,- (240.000,-) kwota:		
	26 45,- (450.000,-) kwota:		
ENTER	6 15,- (150.000,-) kwota:		
	12 30,- (300.000,-) kwota:		
AMIGA	6 13,20,- (132.000,-) kwota:		
	12 26,40,- (264.000,-) kwota:		
GAMBLER	6 12,40,- (124.000,-) kwota:		
	12 24,80,- (248.000,-) kwota:		
Młody Technik	6 12,- (120.000,-) kwota:		
	12 24,- (240.000,-) kwota:		
CADCAM FORUM	6 15,- (150.000,-) kwota:		
NET FORUM	6 15,- (150.000,-) kwota:		
UNIX FORUM	6 15,- (150.000,-) kwota:		
KUPON WAŻNY DO 1.06.95 Kupon 5/95 suma:			
LUPUS			

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę		prenumeruję pierwszy raz: wstaw X	
PCkurier	13 24,- (240.000,-) kwota:		
	26 45,- (450.000,-) kwota:		
ENTER	6 15,- (150.000,-) kwota:		
	12 30,- (300.000,-) kwota:		
AMIGA	6 13,20,- (132.000,-) kwota:		
	12 26,40,- (264.000,-) kwota:		
GAMBLER	6 12,40,- (124.000,-) kwota:		
	12 24,80,- (248.000,-) kwota:		
Młody Technik	6 12,- (120.000,-) kwota:		
	12 24,- (240.000,-) kwota:		
CADCAM FORUM	6 15,- (150.000,-) kwota:		
NET FORUM	6 15,- (150.000,-) kwota:		
UNIX FORUM	6 15,- (150.000,-) kwota:		
KUPON WAŻNY DO 1.06.95 Kupon 5/95 suma:			
LUPUS			

CADCAM FORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, Map-Info... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika. Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ **CADCAMFORUM** jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (**CADCAMFORUM** dostępny jest w księgarniach technicznych): 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

15 zł (150.000 zł) za 6 numerów.

Młody TECHNIK to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.

W każdym numerze znajdziemy:

★ nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.

★ **Wiele Działów Hobbystycznych** - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyką, fizyką, astronomią, historią techniki, pojazdami, fotografią itp.).

★ **Informacje dla majsterkowiczów** - w części warsztatowej publikujemy materiały dotyczące konstrukcji do samodzielnego montażu, rankingi sprzętu i wyrobów, porady dla miłośników wideo, gier komputerowych, akwarystyki, wędkarstwa itp.

★ **Wielbiciele literatury S-F** mogą liczyć od czasu do czasu na smaczkowy kąsek - w MT rozpoczynali swą karierę najwybitniejsi pisarze S-F.

Te wszystkie informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 2,50 zł (25.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

12 zł (120.000 zł) za 6 numerów,

24 zł (240.000 zł) za 12 numerów.

Netforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m.in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach Netforum prezentowane są także obszernie przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m.in. okablowanie, bridge, routery).

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

15 zł za 6 numerów (150.000 zł).

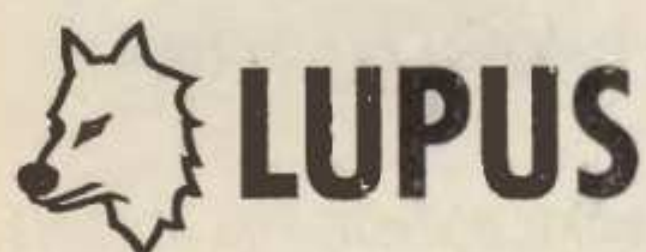
UNIXforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

★ W stałych działach UNIXforum publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

15 zł (150.000 zł) za 6 numerów .



ZASADY PRENUMERATY

WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego

zł

słownie

Wpłacający

adres

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa



datownik



podpis przyjm.

opłata zł

odcinek dla posiadacza r-ku

zł

słownie

Wpłacający

adres

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa



datownik



podpis przyjm.

opłata zł

Odcinek dla Banku

zł

słownie

Wpłacający

adres

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa



datownik



podpis przyjm.

opłata zł

F3 - niewyczerpana energia,
F4 - brakujące runy.

Dariusz Adamiec (Skarżysko-Kamienna)

MAGIC SERPENT (AMIGA)

Na planszy tytułowej naciśnij po kolei wszystkie klawisze — nieskończenie wiele żyć.

Dawid Galas (Kraków)

MORTAL KOMBAT II (IBM PC)

Ciosy specjalne:

RAIDEN

Body Launch: tył - tył - przód.
Teleport: dół - góra.
Electrocution: pięść góra (przytrzymać 5 sekund).
Super UpperCut: blok, góra, góra, pięść góra.
Friendship: dół - tył - przód - kopniak góra.
Fatalities: kopniak dół na 5 sekund, blok, kopniak dół.

SHANG TSUNG

Flaming Skulls: tył - tył - pięść góra (jeden pocisk);
tył - tył - przód - pięść góra (dwa pociski);
tył - tył - przód - przód - pięść góra (trzy pociski).

Morph into (przemiana w ...):

LIU KANG: tył - tył - przód - przód - blok.
JOHNNY CAGE: tył - tył - dół - pięść dół.
JAX: dół - przód - tył - kopniak góra.
REPTILE: blok - góra - dół - pięść góra.
SUB-ZERO: przód - dół - przód - pięść góra.
SCORPION: blok - góra - góra.
KITANA: blok - blok - blok.
MILEENA: pięść góra na 3 sekundy.
BARAKA: dół - dół - kopniak dół.
KUNG LAO: tył - dół - tył - kopniak góra.
RAIDEN: dół - tył - przód - kopniak dół.
Babality: dół - tył - przód - dół - kopniak góra.
Friendship: blok - tył - tył - tył - dół - tył - kopniak góra.
Fatalities: góra - dół - góra - kopniak dół;
blok - kopniak góra na 3 sekundy.

LIU KANG

Fireballs
Standard: przód - przód - pięść góra.
Crouching: przód - przód - pięść dół.
Flying Kick: przód - przód - kopniak góra.
Bicycle Kick: kopniak dół na 5 sekund.
Friendship: przód - tył - tył - tył - kopniak dół.
Fatalities: dół - przód - tył - tył - kopniak góra;
blok - przód - góra - tył.

JOHNNY CAGE

Shadow Punch: tył - dół - tył - pięść góra.
Shadow Kick: tył - przód - kopniak dół.
Low Blow: pięść dół - blok.
Super UpperCut: dół - dół - dół - kopniak góra.
Babality: tył - tył - tył - kopniak góra.
Friendship: dół - dół - dół - kopniak góra.
Fatalities: dół - dół - przód - przód - pięść dół;
przód - przód - przód - dół - góra.

JACKSON BRIGGS

Earthquake: kopniak dół na 3 sekundy.
Gotcha Grab: przód - przód - pięść dół.
Quadruple Slam: przód - pięść dół.
Back Breaker: dół - kopniak góra.
Fatalities: pięść dół - przód - przód - przód;
blok - blok - blok - blok - pięść dół.

BARAKA

Blade Swipe: tył - pięść góra.
Blade Fury: tył - tył - tył - pięść dół.
Babality: przód - przód - przód - kopniak góra.
Friendship: blok - góra - góra - przód - przód - kopniak góra.
Fatalities: blok - tył - tył - tył - pięść góra;
tył - przód - dół - przód - pięść dół.

KUNG LAO

Teleport: dół - góra.
Drop Kick: dół - kopniak góra.
Hat Throw: tył - przód - pięść dół.
Energy Spin: blok - góra - góra - kopniak dół.
Super UpperCut: przód - przód - przód - pięść góra.
Babality: blok - tył - tył - przód - przód - kopniak góra.
Fatalities: blok - przód - przód - przód - kopniak dół;
pięść dół - tył - tył - tył - przód.

REPTILE

Acid Spit: przód - przód - pięść góra.
Force Ball: tył - tył - pięść góra - pięść dół.
Invisibility: blok - góra - dół - pięść góra.
Slide: wślizg - pięść dół - blok - kopniak dół.
Super UpperCut: dół - dół - przód - przód - blok.
Babality: dół - tył - tył - kopniak dół.
Friendship: tył - tył - dół - kopniak dół.
Fatalities: tył - tył - tył - dół - pięść dół.
Invisibility - zbliżyć się - przód - przód - dół - kopniak góra.

SUB-ZERO

Slide: wślizg - pięść dół - blok - kopniak dół.
Super UpperCut: dół - dół - przód - przód - blok.
Babality: dół - tył - tył - kopniak dół - kopniak góra.
Friendship: tył - tył - dół - kopniak dół - kopniak góra.
Fatalities: przód - przód - dół - kopniak góra;
przód - dół - przód - przód - pięść góra;
pięść dół - tył - tył - dół - przód.

SCORPION

Spear Throw: tył - tył - pięść dół.
Air Throw: blok (tylko wtedy, gdy obaj zawodnicy w powietrzu).
Super UpperCut: dół - dół - przód - przód - blok.
Babality: dół - tył - tył - kopniak góra.
Friendship: tył - tył - dół - kopniak góra.
Fatalities: blok - góra - góra - kopniak góra;
pięść góra - przód - dół - przód - przód - przód.

KITANA

Fan Swipe: tył - pięść góra.
Fan Throw: przód - przód - przód - pięść góra - pięść dół.
Fan Wave: tył - tył - tył - pięść góra.
Super UpperCut: przód - dół - przód - kopniak dół.
Babality: dół - dół - dół - kopniak dół.
Friendship: blok - dół - dół - dół - góra - kopniak dół.
Fatalities: kopniak dół - przód - przód - dół - przód;
blok - blok - blok - kopniak góra.

MILEENA

Throwing Sais: pięść góra na 3 sekundy.
Teleport Kick: przód - przód - kopniak dół.
Ground Roll: tył - tył - dół - kopniak góra.
Super UpperCut: przód - dół - przód - kopniak góra.
Babality: dół - dół - dół - kopniak góra.
Friendship: blok - dół - dół - dół - góra - kopniak góra.
Fatalities: przód - tył - przód - pięść dół;
kopniak góra na 3 sekundy.

Jacek Plekara (na podstawie materiałów ze Wschodu i Zachodu)

ONE MUST FALL 2097 (IBM PC)

Każdy z robotów ma specjalne ciosy. Oto one dla robota z lewej strony ekranu (dla robota po prawej stronie zmieniamy lewo na prawo):

JAGUAR

Jaguar Leap: dół, prawo, ręka.
Concussion Cannon: dół, lewo, ręka.
Overhead Throw: dół, ręka (w powietrzu nad przeciwnikiem).

SHADOW

Shadow Dive: dół, prawo, ręka (w powietrzu).
Shadow Punch: dół, lewo, ręka.
Shadow Slide: dół, lewo, noga.
Shadow Grab: dół, dół, ręka.

THORN

Spike Charge: prawo, prawo, ręka.
Off-Wall Attack: prawo+dół, noga (w powietrzu przy ścianie).



Speed-Kick: dół, prawo, noga.

PYROS

Fire Spin: dół, ręka.

Jet Swoop: dół, noga (w powietrzu).

Super Thrust Attack: prawo, prawo, ręka.

ELECTRA

Rolling Thunder: prawo, prawo, ręka.

Ball Lightning: dół, lewo, ręka.

Electric Shards: dół, prawo, ręka.

KATANA

Razor Spin: dół, prawo, ręka.

Head Stomp: dół, noga (w powietrzu nad przeciwnikiem).

Rising Blade: dół, lewo lub prawo, noga.

SHREDDER

Head-Butt: dół, prawo, ręka.

Flying Hands: dół, lewo, ręka.

Flip Kick: dół, dół, noga.

FLAIL

Spinning Throw: prawo, prawo, noga (przy przeciwniku).

Charging Punch: lewo, lewo, ręka.

Swinging Chains: dół, ręka lub noga.

GARGOYLE

Wing Charge: prawo, prawo, ręka.

Flying Talon: dół, prawo, ręka.

Diving Claw: dół, noga (w powietrzu nad przeciwnikiem).

CHRONOS

Small-Scale

Teleportation: dół, ręka.

Stasis Activator: dół, lewo, ręka.

Matter Phasing: dół, lewo, noga.

NOVA

Earthquake Smash: dół, dół, ręka.

Mini Grenade: dół, lewo, ręka.

Missile Launcher: dół, prawo, ręka.

Oprócz tego każdy robot ma specjalny cios zadawany z bliska - wystarczy podejść do przeciwnika i trzymając klawisz w prawo (jeśli jest z prawej strony) - zadać cios ręką.

Marcin Wichary (Szczecin)

ORK (AMIGA)

W wewnętrznym komputerze gry strzel w cztery rogi ekranu. Od tej chwili możesz wciskać klawisz A, by zregenerować zapas amunicji lub F - paliwa. H to mała pomoc, natomiast Return odwołuje wszystkie triki.

Krzysztof Karpiński (Łódź)

QUICK (AMIGA)

poziom 2 - SILIRONE
poziom 3 - FUNETOC
poziom 4 - URODECOLE

Arkadiusz Milekicz (Iwry)

PACLAND (AMIGA, ATARI ST)

Wpisz Avalon na ekranie tytułowym - nieskończone życie.

Sebastian Kwidzyński (Bolszewo)

Dawid Galas (Kraków)

Dariusz Adamiec (Skarżysko-Kamienna)

PANG II (AMIGA)

Kody:
10. 49F8
15. NF05
20. X03C
25. 39V5
30. PD30
35. ZOGG
40. FO49

45. VE96
50. S04L
55. DW04
60. MC90
65. TRP2
70. FUKO
75. JUG8
80. EB01
85. ER7E
90. A234
95. C5JO
100. 4799

Dawid Galas (Kraków)

PREHISTORIK (IBM PC)

Uruchom grę przez cheat.com. W trakcie gry wcisnij:

1 - nieskończony czas,
2 - nieskończone życia,
3 - nieskończona energia,
4 - nie świecisz się.

Jakub Dębski (Jaworzno)

Tomek Czech (Jaworzno)

Dariusz Adamiec (Skarżysko-Kamienna)

RISE OF THE TRIAD (AMIGA)

CHOJIN - nieśmiertelność, nieograniczona amunicja.

RIDE - po wystrzeleniu z raketnicy pocisku ekran pada za nim, aż do momentu wybuchu.

RECORD - nagranie demka (przebieg Twojej gry).

PLAY - odtworzenie wcześniej nagranych demka.

Uruchomienie gry z parametrami:

NEW - program omija czołówkę i od razu przenosi Cię na pierwszy poziom pierwszego etapu.

SLOWDEATH - scena śmierci pokazywana jest w zwolnionym tempie.

NOSOUND, NOMOUSE, NOJOYS - uruchomienie gry bez: dźwięku, myszy, joya.

Jakub T. Janicki (Kraków)

RUFF'N'TUMBLE (AMIGA)

Kody:

2. - 6581
3. - 3178
4. - 8392

Dariusz Szarmach (Szczecin)

Jakub T. Janicki (Kraków)

SPEAR OF DESTINY (IBM PC)

Naciśnij razem M, L, T - wszystko, co potrzebne, już masz.

Przemysław Bąk (Grabowo Wielkie)

STARGLIDER II (AMIGA)

Zatrzymaj statek za pomocą litery F, spauzuj grę i wpisz WERE ON A MISSION FROM GOD. Naciśnij 1 - teraz K pozwoli Ci dobroić statek.

Dawid Galas (Kraków)

VIGILANTE (AMIGA)

W high score wpisz się jako GREEN CRYSTAL. Teraz F1 dodaje życie, a F8 - przeskakuje poziomy.

Dawid Galas (Kraków)

Złoty Smok

MAGAZYN FANTASY

- OPOWIADANIA AUTORÓW POLSKICH I ZAGRANICZNYCH
- SCENARIUSZE RPG
- PRZYGODA I FANTAZJA
- WSZYSTKO CO MISTRZOWIE GRY I GRACZE WIEDZIEĆ POWINNI
- FACHOWE ARTYKUŁY O ŚREDNIOWIECZU
- WYWIADY
- KOMIKSY
- RECENZJE
- KOMPLETNE GRY

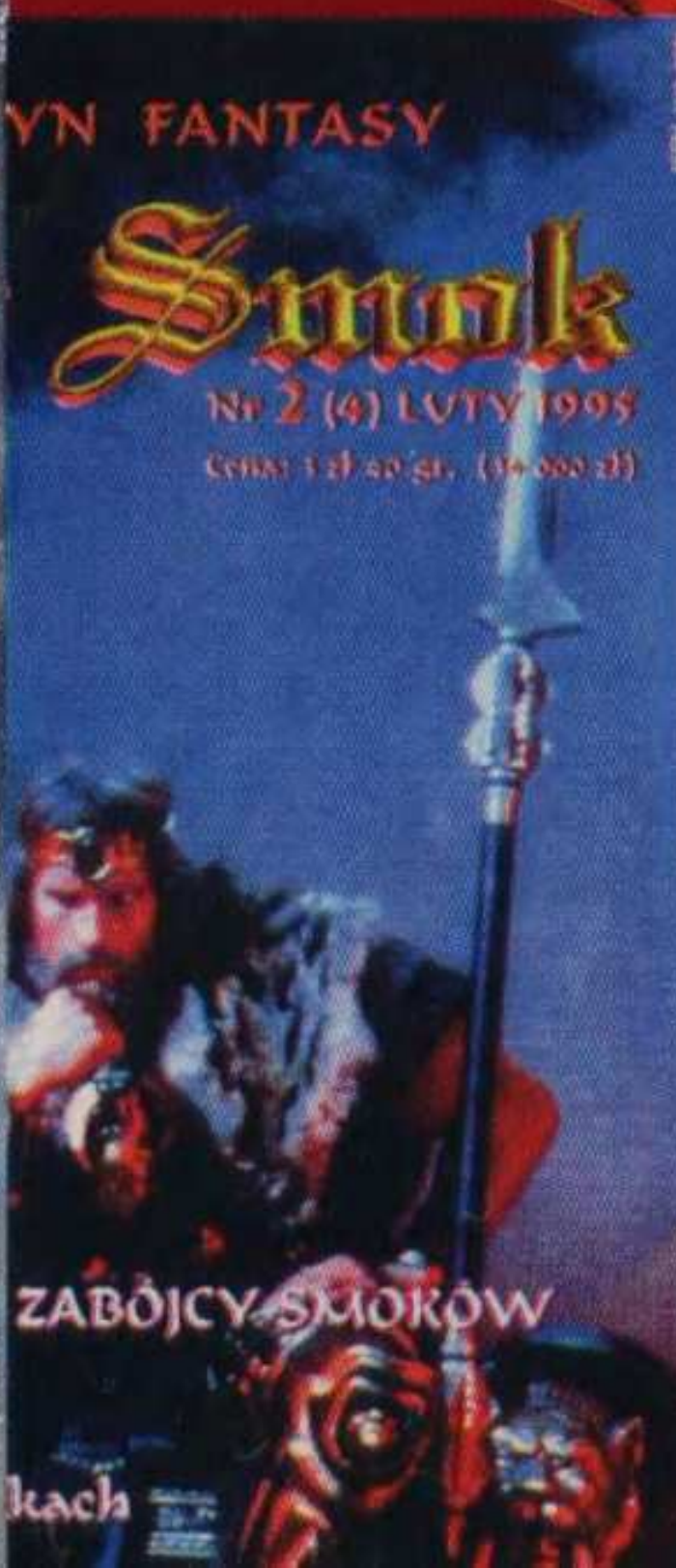
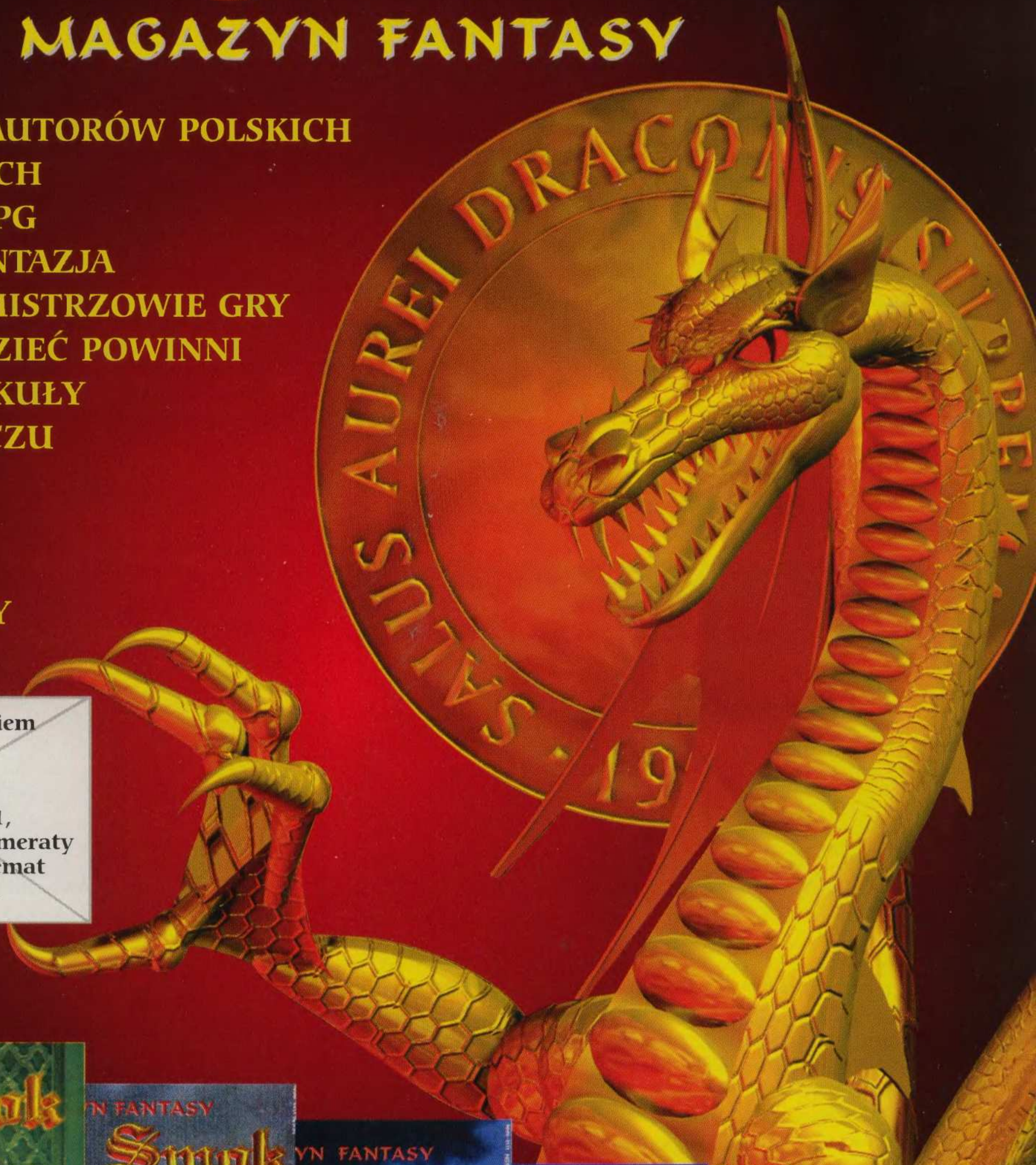
Przyślij kopertę ze znaczkiem pod adres:

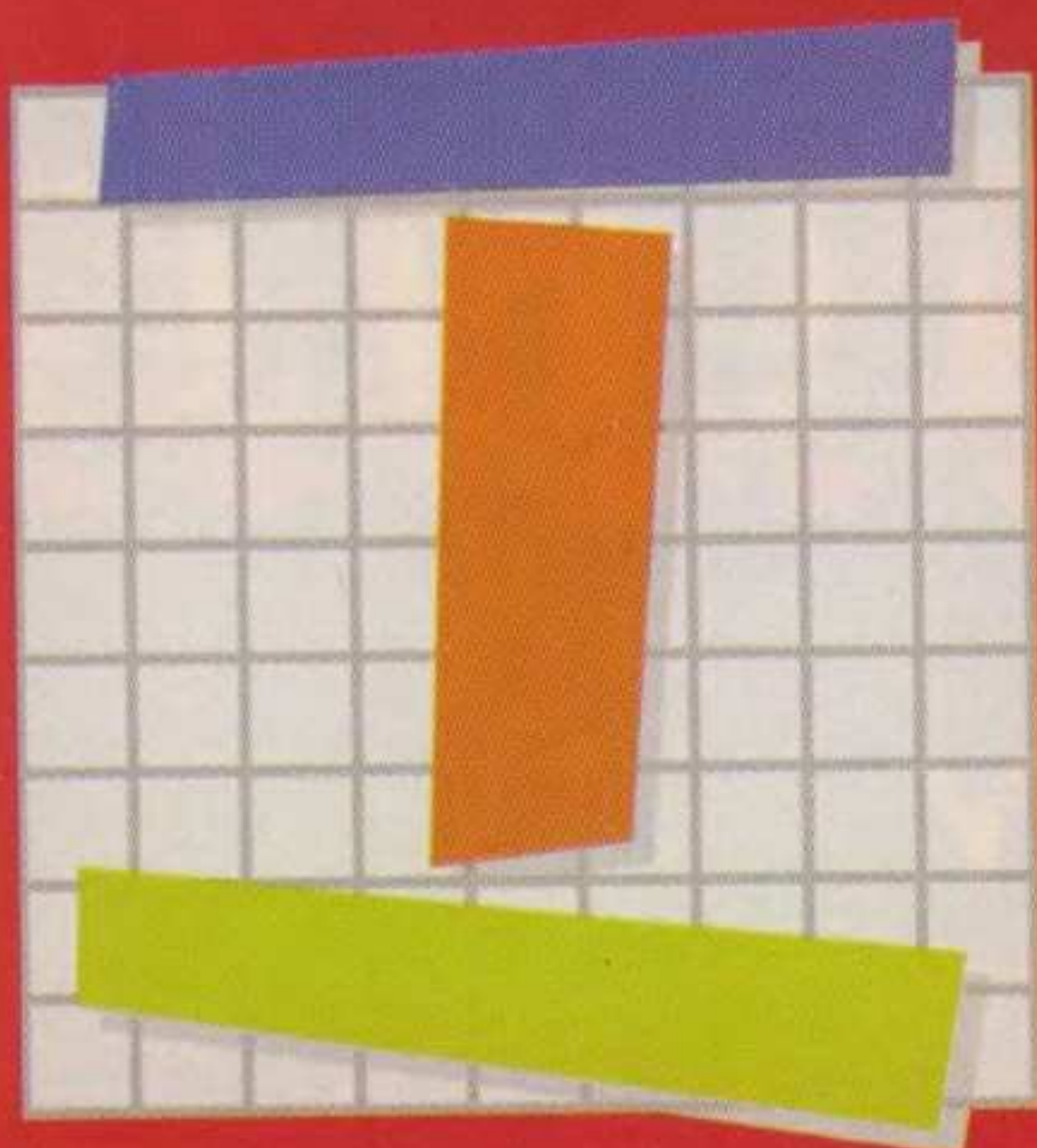
„Złoty Smok”

00-564 Warszawa

ul. Koszykowa 10/11,

a otrzymasz kupon prenumeraty i pełną informację na temat naszego magazynu.





RDZENIOWYM OGNIEM!

CZOŁGI MUSZĄ I MOGĄ DZIAŁAĆ WSZĘDZIE... - GEN. PATTON

I Wojna Światowa

to okres wynalazków: powstało lotnictwo, po raz pierwszy użyto gazów bojowych i broni bakteriologicznej, pojawiły się czołgi...

Zostały one wykorzystane po raz pierwszy przez Anglików 15 września 1916 r. w walkach nad

Sommą. Z uwagi na swą niewielką liczbę, niski poziom techniczny i zbyt rozproszenie – nie odniosły większego sukcesu.

Bardziej spektakularne było natarcie w rejonie Cambrai (11. 1917 r.). Czołgi nacierały na przestrzeni 18 km, co wywołało panikę wśród Niemców i doprowadziło do przerwania frontu. Potem była bitwa pod Arras, operacja w rejonie Soissons, atak na kierunku Amiens – St. Quentin...

Czołgi z końca I wojny osiągały prędkość do 13 km/h, miały zasięg ok. 150 km, wzrosła też ich manewrowość.

Między wielkimi wojnami

I wojna była sprawdzianem założeń strategicznych i dała sztabom wiele materiału do przemyśleń. Błędne wnioski wyciągnęli Francuzi, tworząc plan wojny obronnej na wyczerpanie (linia Maginota). Jednak francuskie czołgi średnie Renault B, B1, B1 bis, B1 ter, przewyższały pod względem taktyczno-technicznym wszystkie czołgi świata. Znaczenie sił pancernych zrozumiano zbyt późno, w efekcie były one „nie mieczem, lecz kijem od miotły” (gen. Fuller).

Niemcy wyciągnęli znacznie ciekawsze wnioski. Jednostki pancerne miały być użyte do samodzielnych działań – wstrzymanie mobilizacji wroga, potem manewr oskrzydlający jego armię. Najpierw powstał czołg lekki Pz. Kpfw I (miał słaby pancerz, uzbrojenie i możliwości terenowe), potem podobny Pz. Kpfw II. Dopiero wersje III i IV lepiej spełniały wymagania.

Wielka Brytania stawiała na siły morskie i powietrzne, stworzyła jednak szybkie jednostki lądowe. Ciekawostką jest, szybko zarzucony, pomysł wyposażenia każdego żołnierza we własny pojazd mechaniczny. Największymi brytyjskimi osiągnięciami technicznymi były średnie czołgi szybkie A-9, A-10 i A-13

Sherman for Windows



Deadly Games 1994

IBM PC

Niech nikogo nie zmyli nazwa gry. Wszelkie podobieństwa są przypadkowe...

Dźwięk bardzo dobry. Tutaj niewielka niespodzianka – aby „odpalić” Shermana TRZEBA mieć kartę dźwiękową... Jednak potem jest co posłuchać.

Grafika szokująca... „Ruchomy” ekran gry może mieć w porównaniu 2x7 cm. Jeżeli ktoś ma wyjątkowo duży monitor, to ten ekran może być nawet nieco większy! O obserwacji przez lornetkę czy celownik lepiej nie mówić. Aby rozejrzeć się po całej okolicy, trzeba mieć stalowe nerwy i pół godziny czasu. Sterowanie znośne. Scenariusz całkiem niezły – Ardeny, grudzień 1944 r. Na początku otrzymujemy rozkazy i w drogę. Gdzieś tam czekają niecierpliwie Tygrysy i Pantery...

Grywalność – to coś, o czym kompletnie zapomniano w Deadly Games. Gdyby nie pewne elementy, mające związek z grami komputerowymi, można by uznać grę Sherman for Windows za ciekawe demo, ładnie prezentujące możliwości dźwiękowe komputera.

Ocena: 3

Armored Fist



Novalogic 1994

IBM PC

Gra, którą długo zapowiadano i której prezentację równie długo odkładano – zapewne po to, by zaostrzyć graczom apetyt.

Scenariusz jest interesujący. Można grać po stronie amerykańskiej (M1A2 Abrams, M3 Bradley, AH-64 Apache) lub radzieckiej (T80 MBT, BMP-2, Mi-24 Hind-F). Oprócz gotowych misji lub kampanii gra wyposażona jest w edytor pozwalający konstruować własne zadania.

Dźwięk dobry. Grafika „z gry” zdecydowanie gorsza niż to, co zapowiadały wcześniejsze reklamy. Doskonałe intro i wstawki graficzne.

Dobra oprawa – to jednak nie wszystko... O grywalności lepiej nie wspominać. Jest bardzo niska. Misje trzeba wykonywać w określonym (niewielkim) limicie czasowym. Przypomina to trochę niewydarzoną zręcznościówkę. Jak można się domyślić, realizm pozostawia wiele do życzenia. Gra, z którą „pancernicy” wiązali spore nadzieje, a która okazała się jednym wielkim niewypałem.

Ocena: 2

oraz czołg wsparcia piechoty „Matilda”.

Włosi posiadali głównie czołgi lekkie, przystosowane do planów szybkiej wojny manewrowej. W walkach w Abisynii i podczas hiszpańskiej wojny domowej okazało się, że ich jednostki są źle zorganizowane, a żołnierze kiepsko wyszkoleni, o niskim morale. II wojna światowa nie przyniosła zmian na tym polu.

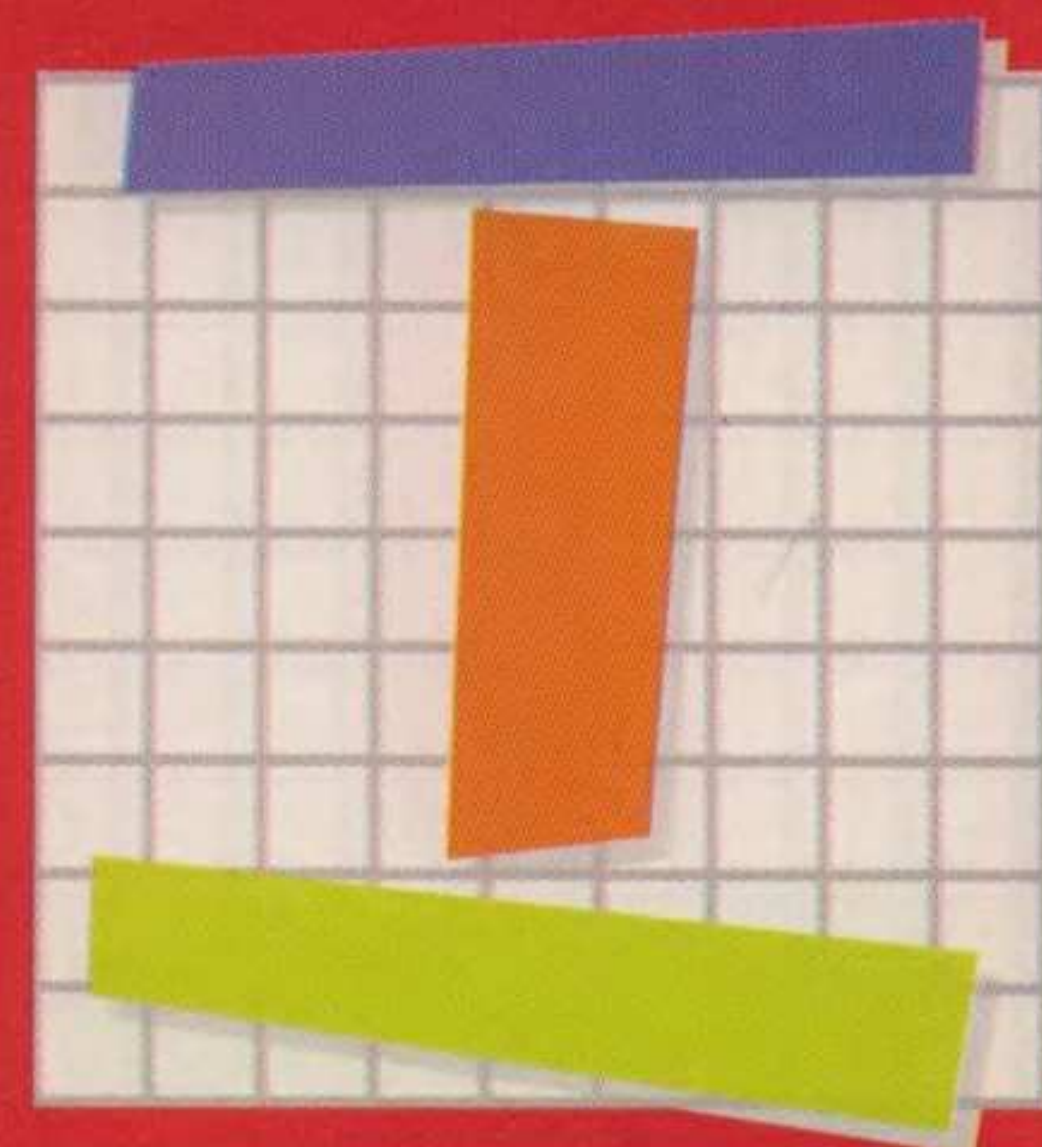
Sily pancerne ZSRR za-

częły się rozwijać po 1933 r. Najpierw był czołg lekki T-18. Potem rozpoczęto produkcję czołgu średniego T-28, ciężkiego T-35... Rozwój radzieckiej broni pancernej został przerwany w roku 1939, gdy Stalin zrezygnował z tworzenia wielkich korpusów pancernych.

Polska nie miała znaczących

wojsk pancernych. Jednak pod koniec okresu międzywojennego pojawiły się projekty tworzenia silnych związków pancernych. Produkowano tankietki TK i TKS oraz czołgi lekkie 7 TP, które wyposażone były w odwracany peryskop (rewelacja na skalę światową).

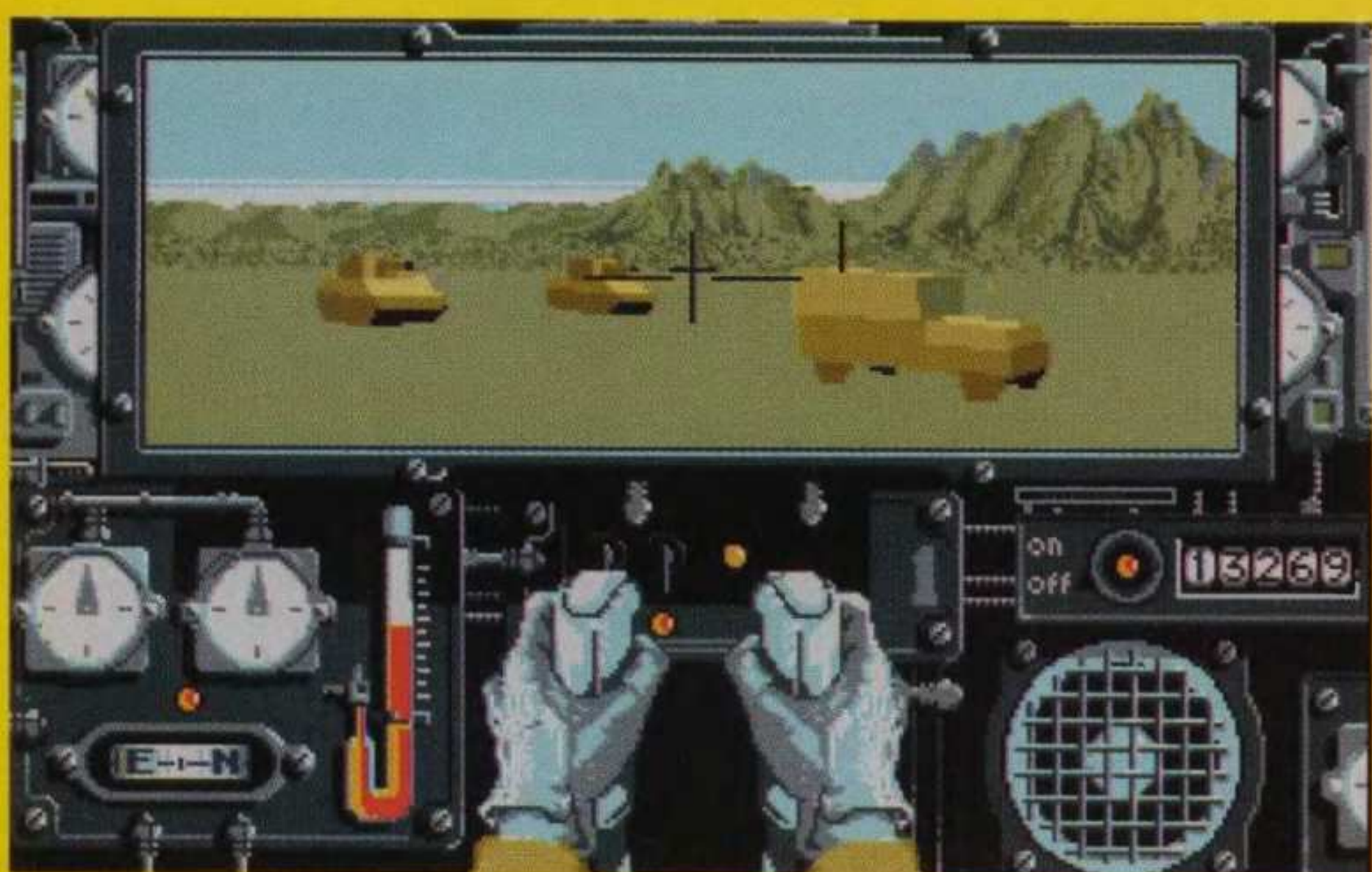
II WOJNA ŚWIATOWA



Niemiecka doktryna pancer-no-lotniczej wojny błyskawicznej przeszła chrzest bojowy w Polsce. Niemcy nie zdecydowali się na tworzenie potężnych związków pancernych. Doskonałe efekty przyniosła taktyka wdzierania się korpusów szybkich na tyły przeciwnika. Doświadczenia wrześniowe zaowocowały pew-



Sherman – M4



Loriciels 1989

Amiga, Atari ST, IBM PC

Gra równie stara, jak M1 Tank Platoon. W chwili powstania była rewelacją i nawet obecnie ma zwolenników. Dostyć dobry scenariusz – misje w Ardenach, Normandii i Afryce Północnej. Oprócz podległych nam czterech czołgów dysponujemy pojazdami zwiadu (2 dzipty) oraz wsparciem artyleryjskim. Przeciwnicy – wozy pancerne, bunkry, pola minowe... Na skuteczność sił wroga mają wpływ doświadczenie bojowe, morale żołnierzy oraz głównodowodzący. Mimo pozorów realizmu, Sherman – M4 jest raczej grą zręcznościową, a nie symulatorem z prawdziwego zdarzenia.

Grafika i dźwięk bardzo już przestarzałe. Sterowanie proste. Grywalność zaledwie przeciętna. Słabo rozwiązane sceny walki. Iloraz inteligencji komputerowego przeciwnika, a także komputera prowadzącego nasze pojazdy, nie przekracza poziomu debila.

Kiedyś rewelacja – obecnie starość, mająca znaczenie czysto historyczne.

Ocena: 🍷🍷

Armour-Geddon



Psygnosis 1991

Amiga, Atari ST, IBM PC

Armour-Geddon to gra o bardzo specyficznym i ciekawym scenariuszu. Łączy elementy strategiczne z symulacją – cel nadrzędny należy osiągnąć przy pomocy produkowanych i sterowanych przez nas pojazdów.

Armour-Geddon to nie tylko symulacja czołgu (lekkiego czy ciężkiego), ale także myśliwca, bombowca, śmigłowca i poduszgowca. Wszystko dzieje się w nieokreślonej przyszłości. W grze ważna jest koordynacja działań jednostek różnego typu.

Grafika wektorowa – bardzo dobra w momencie powstania gry, obecnie zbyt uboga i uproszczona. Dźwięk niezły. Sterowanie stosunkowo proste. Gra nie jest zbyt realistyczna. Armour-Geddon trudno uznać za produkt rewelacyjny, jeżeli oceniamy ją jako symulator czołgowy. Ważne jest tutaj oddanie współpracy między jednostkami naziemnymi i powietrznymi. Tego typu połączenie nie każdemu jednak przypadnie do gustu... Ciekawostka?!

Ocena: 🍷🍷🍷

Charakterystyki niektórych czołgów

od I wojny światowej do czasów współczesnych.

	Okres	Kraj	Typ	Nazwa	Ciężar	Załoga	Uzbrojenie	Pancerz	Prędkość
1		D	s?	A-7-V	33	7	1a-57, 6km	30	13
		F	I	Renault	6,5	2	1a-37, 1km	16	9
		GB	I	Whippet	14	3	3km	14	13,5
2		PL	I	7 TP	11	3	1a-37, 1km-7,9	17	32
		I	I	Flat M 11/39	11	3	1a-37, 2km-8	29	35
		F	I	Hotchkiss H-39	11-12	2	1a-47, 1km-7,5	45	28
		SU	c	KW-1	43,5	5	1a-76,2, 3km-7,62	75	35
		GB	s	MK III (A-13)	15	4	1a-40, 1km-7,92	21	58
		D	I	Pz. Kpfw IB	6	2	2km-7,9	15	30
		D	s	Pz. Kpfw III	20	5	1a-37, 2km-7,9	30	60
		D	s	Pz. Kpfw IV	17,1-21	5	1a-75, 2km-7,9	50	45
		F	s	Renault BI bis	34	4	1a-75, 1a-47, 2km-7,5	60	30
		F	s	Somua S-40	20	3	1a-47, 1km-7,5	55	47
		SU	I	T-18 (MS-1)	5,2	2	1a-37, 1km-7,62	15	35
		SU	s	T-34-76 (A)	26,3	4	1a-76,2, 2km-7,62	45	53
3		GB	s	Challenger	32,5	5	1a-76,2, 1km-7,62	101	51
		GB	c	Churchill MK 7	40	5	1a-75, 2km-7,9	152	26
		GB	s	Comet	33,5-35,7	5	1a-77, 2km-7,9	101	46
		GB	s	Cromwell N-VII	27,5-28	5	1a-75, 2km-7,9	101	51
		SU	c	IS-2	46	4	1a-122, 3km-7,62, 1km-12,7 plot	160	37
		SU	c	IS-3	46,5	4	1a-122, 1km-7,62	230	40
		J	I	Kami	12,5	?	1a-37, 1 lub 2km-7,7	12	37
		D	c	Königstiger (Tiger II)	68	5	1a-88, 2km-7,9	185	40
		USA	I	M24 Chaffee	18,4	5	1a-75, 1-12,7	38	56
		USA	c	M-26 Pershing	41	5	1a-90, 2km-7,62, 1km-12,7 plot	102	32
		USA	s	M4 Sherman a	31,8-33	5	1a-76, 2km-7,62	76	39-47
		D	s	Pz. Kpfw IV F-2I	23,6-25	5	1a-75, 2km-7,9	80	38-40
		D	s	Pz. Kpfw V Panther	43-45,4	5	1a-75, 2km-7,9	120	46
		D	c	Pz. Kpfw VI Tiger	56-56,9	5	1a-88, 2km-7,9	110	37
		SU	s	T-34-85	32	5	1a-85, 2km-7,62	90	50
		J	s	Type 97 Shinhoto-Chi-ha	15,8	4	1a-47, 2km-7,7	27	38
		GB	I	Mk III Valentine VIII-X	17,7	3	1a-57, 1km-7,9	65	24-26
4		USA		M1A1 Abrams	57,1	4	1a-120, 2km-7,62, 1km-12,7		68
		I		C-1 Ariete	48	4	1a-120, 2km-7,62		65
		GB		Challenger-1	62	4	1a-120, 2km-7,62		56 b
		F		Leclerc	54,5	3	1a-120, 1km-12,7, 1km-7,62		71
		D		Leopard-2 IP	62,5	4	1a-120, 2km-7,62		68
		USA		M-48A2	47,2	4	1a-90, 1km-7,62, 1km-12,7		48,2
		i		Merkava Mk. 3	61	4	1a-120, 3km-7,62, 1m-60		55
		z		EE-T1 Osorio c	43,7	4	1a-120, 2km-7,62, 1km-12,7		70

nym przeorganizowaniem dywizji oraz rozpoczęciem przebrania ich z Pz. Kpfw I i II na Pz. Kpfw III i IV.

Francja miała więcej czasu na przygotowania – walki rozpoczęły się 10.05.1940 r. Dowództwo francuskie nie wyciągnęło jednak żadnych wniosków z przebiegu kampanii wrześniowej. Niemcy dobrze wykorzystali swoje siły pancerne – dwie grupy armii we Flandrii przeprowadziły atak czołowy i manewr oskrzydłający. Odpowiedzią były tylko nieliczne działania zaczepne sprzymierzonych, np. akcje francuskiej 4DPanc płk. de Gaulle'a. Liddell Hart stwierdził: „Nie było nic bardziej absurdałnego od sposobu, w jaki dowództwo francuskie używało swoich czołgów”.

Walki we Francji wyniszczyły większość Pz. Kpfw I i II, zastąpiły je Pz. Kpfw III i IV. Zapadła decyzja o przebrojeniu Pz. Kpfw III w armaty 50 mm (pociski 37 mm odbijały się od czołgów wroga). Podczas kontrataku pod Arras gen. Rommel użył, z doskonałym skutkiem, armat przeciwlotniczych 88 mm jako broni przeciwpancernej.

Na początku lipca 1940 r. rozpoczęły się walki w Afryce Północnej. Ze względu na warunki terenowe wysunęły się tam na czoło wojska szybkie. Pierwszy wykorzystał to brytyjski gen. O'Connor. Prowadząc natarcie na liczniejszego przeciwnika (po-



SUI	Pz. 68	39,7	4	1a-105, 2km-7,5	55
SU	T-54	36	4	1a-100, 2km-7,62, 1km-12,7	48
SU	T-64	42	3	1a-125, 1km-12,7, 1km-7,62	75
SU	T-72M	41,8	3	1a-125, 1km-12,7, 1km-7,62	60
SU	T-80	42	3	1a-125, 1km-7,62, 1km-12,7	75
J	Typ-74	38	4	1a-105, 1km-7,62, 1km-12,7	53
k	Typ-88	51	4	1a-105, 2km-7,62, 1km-12,7	65

Przypisy, do których odnośniki znajdują się w tekście tabeli:

a – Modele produkowane w latach 1944-1945.

b – Nieoficjalne źródła podają 65 km/h.

c – Dane dotyczą wersji z armatą 120mm.

Okres historyczny: 1 – I wojna światowa, 2 – okres międzywojenny, 3 – II wojna światowa, 4 – czasy współczesne.

Narodowość: F – Francja, D – Niemcy, GB – Wielka Brytania, USA – USA, US – ZSRR, PL – Polska, I – Włochy, J – Japonia, SUI – Szwajcaria, i – Izrael, z – Brazylia, k – Korea Płd.

Typ czołgu: l – lekki, s – średni, c – ciężki. Brak podobnych podziałów w wypadku czołgów współczesnych – „zatarcie” danych klasyfikujących.

Ciężar w tonach.

Uzbrojenie: a – armata, km – karabin maszynowy, m – moździerz; kaliber w mm.

Pancerz – maksymalna grubość w mm; z uwagi na specyficzne materiały używane jako pancerz po II wojnie, w tabeli brak danych dotyczących jego grubości.

Prędkość – maksymalna w km/h.



siadającego mniej czołgów) od 7.12.1940 do 5.2.1941r. przebył 800 km. Piechota nacierała wzdłuż wybrzeża, a brytyjskie siły pancerne atakowały od skrzydła i na tyłach Włochów.

W marcu 1941 r. w Afryce wylądował niemiecki Afrika-Korps. Gen. Erwin Rommel okazał się groźnym przeciwnikiem. Unikał czołowego starcia własnych czołgów z czołgami przeciwnika oraz nie przydzielał ich jednostkom piechoty (jak Brytyjczycy). Koncentrował je i używał do ataków na tyły wroga. Pokonał go dopiero gen. Montgomery podczas wielkiej bitwy pancernej pod El-Alamein.

Zimą 1940/41 Hitler podwoił liczbę dywizji szybkich kosztem liczebności czołgów. Przechodził na Pz. Kpfw III i IV w armaty o większym kalibrze.

ZSRR rozpoczął wojnę z Niemcami 22.06.1941 r. Radziecka doktryna używała czołgów jako wsparcie piechoty i kawalerii (do przełamania obrony wroga), uznając jednocześnie konieczność istnienia pancernych związków taktycznych.

W drugiej połowie 1940 r. odwołano decyzję rozdrobnienia korpusów. Siły radzieckie zostały zaskoczone przez Niemców w trakcie reorganizacji i przeobrażania, mimo to przeprowadziły szereg kontrataków opóźniających. Możliwości bojowe nielicznych czołgów średnich T-34 i ciężkich KW były przykrym zaskoczeniem dla Niemców.

Od jesieni 1941 r. dowództwo radzieckie zdecydowało się na rozdrobnienie sił pancernych i użycie ich głównie do wsparcia piechoty. Stosowano też taktykę improwizowanego łączenia sił do kontrataku – grudniowy, pod Moskwą, odrzucił o 150–250 km niemiecką grupę armii „Środek”.

Od wiosny 1942 r. wzrosła produkcja T-34 i KW. Wprowadzono też ulepszenia – projekty T-34-85, KW-85, IS-1, IS-2 i IS-3. W lecie 1942 r. powstały po-

nownie korpusy pancerne i zmechanizowane, a na początku 1943 r. – armie pancerne.

Niemcy zrezygnowali z Pz. Kpfw III i stworzyli nowy Pz. Kpfw IV z armatą 75 mm oraz Pz. Kpfw V Panther. We wrześniu 1942 r. pod Leningradem użyli Pz. Kpfw VI Tiger – przedwcześnie, w zbyt małej liczbie.

Pierwszą zwycięską operacją zaczepną wojsk radzieckich było przeciwnatarcie pod Stalingradem (11.1942). Po bitwie pod Kurskiem (07.1943) inicjatywa przeszła na stronę ZSRR. Po tych klęskach niemieckie korpusy i

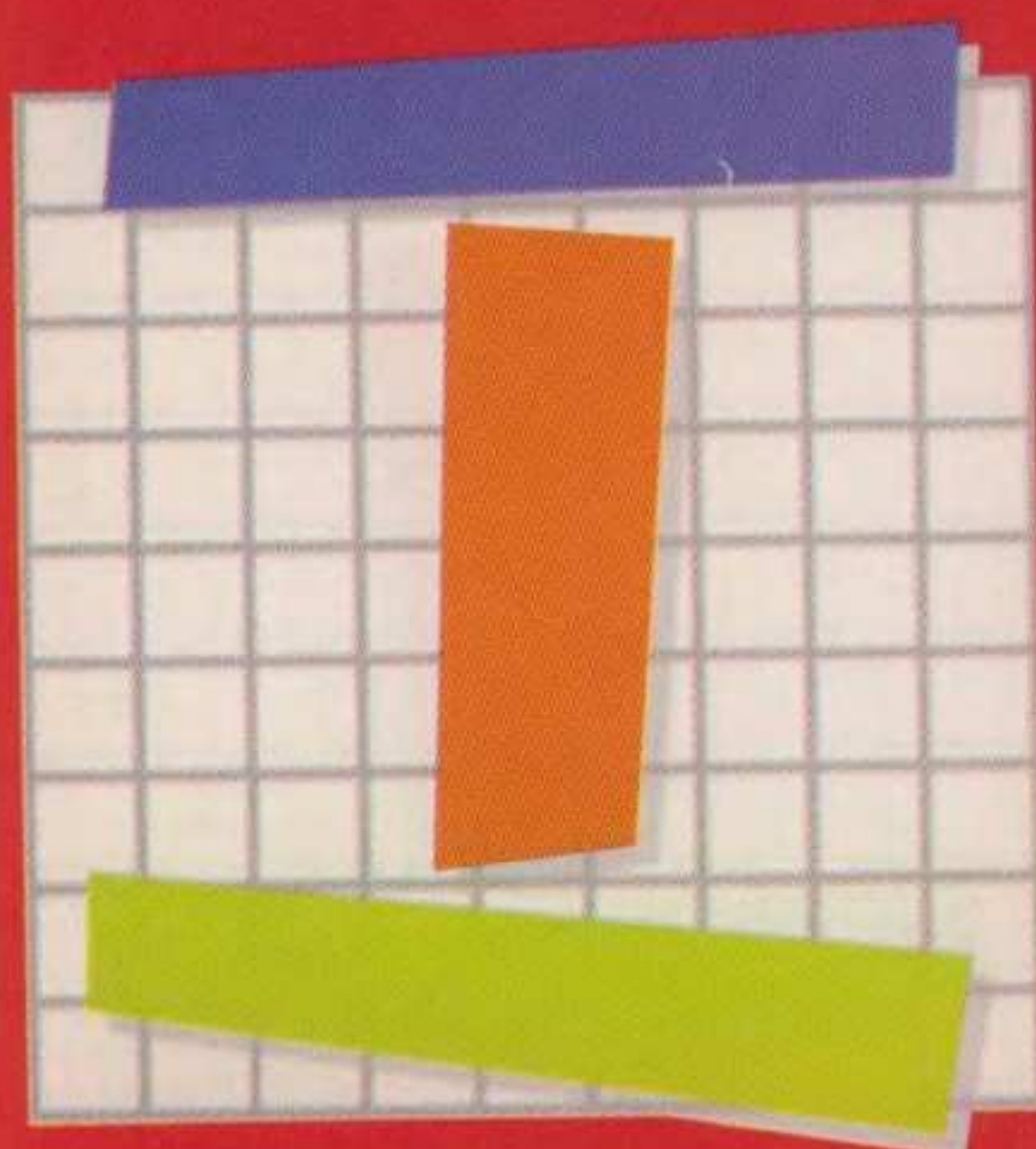
dywizje pancerne zostały rozdzielone między armie polowe. Okresowo tworzone zgrupowania pancerne (do kontrataków). Radziecka doktryna koncentrowała się na strategicznym użyciu wielkich zgrupowań pancernych.

Najpóźniej do walki włączyły się Stany Zjednoczone – wypowiedzenie wojny 7.12.1941, walki od 11.1942. Ich oddziały uzbrojono w czołgi lekkie M3 Stuart i średnie M-3A Grant. M-3A nie sprawdziły się, dlatego powstał M-4 General Sherman.

Także jednostki brytyjskie uzbrojone były w amerykańskie czołgi, wyjątek stanowiły oddziały elitarne, wyposażone w znacznie lepsze czołgi Cromwell i Comet.

Sprzymierzeni na Zachodzie nie wykorzystywali do walki skoncentrowanych mas pancernych (wyjątek – operacja „Goodwood”). Montgomery używał zamiennie dywizji piechoty i pancernych. Znacznie lepiej korzystali ze swoich czołgów Amerykanie – gen. Bradley (np. okrążenie niemieckiego korpusu w rejonie Coutances) i gen. Patton (np. wejście dywizji pancernych na tyły linii Zygfryda).





OKRES POWOJENNY

Czołgi powojenne można podzielić na kilka generacji. I generacja – m.in. T-54, Centurion, M-48 i AMX-30. II – to np. M-60, Leopard-1, T-62, Chieftain i Pz. 68. Przełom II i III gene-

racji – Merkava, T-64, T-72, PT-91. III generacja – Leopard2, M-1 Abrams, T-80, Leclerc, Challenger i inne.

Zwiększono siłę ognia poprzez: układy automatycznego ładowania (szwajcarski, prototypowy Neue Kampfpanzer – 19 strz./min), urządzenia stabilizujące, termowizyjne, elektroniczne sterowanie ogniem oraz nowe rodzaje pocisków. Planowane jest zwiększenie kalibru armat do 140 mm (na Zachodzie) i do 135 mm w WNP.

Polepszono manewrowość: większa szybkość (brytyjski, prototypowy Vickers Advanced MBT Mark 7 – w terenie 72 km/h, na szosie 80 km/h), możliwości jazdy do tyłu (Leclerc 38 km/h), zasięg (do 550 km), przyspieszenie (Leclerc od 0 do 32 km/h w czasie 5,5 s) oraz zdolności pokonywania terenu (pochyłość do 60 stopni, przeszkody pionowe 1,25 m, rowy do 3 m, brody do 1,22 m, po przygotowaniu – przeszkody wodne do 5 m).

Dane o opancerzeniu są najczęściej utajnione.

Zrezygnowano ze zwykłych pancerzy metalowych, zaczęto stosować kompozycje z ceramiki i tworzyw sztucznych oraz pancerz stalowo-ceramiczny (tzw. Chobham), po raz pierwszy w T-64. Używane są też materiały o wysokiej gęstości (np. nieaktywny uran 238) – M1A1 i M1A2.

Pojawiły się też pancerze reaktywne – składają się z kostek specjalnego materiału wybuchowego. Trafione pociskiem – eksplodują, rozpraszając strumień kumulacyjny lub absorbując energię kinetyczną pocisku rdzeniowego. Pomysł narodził się w latach 50. w ZSRR, ale prace nad nim zostały wstrzymane. Wykorzystała go dopiero armia izraelska w Libanie w 1982 r.



Battle Command



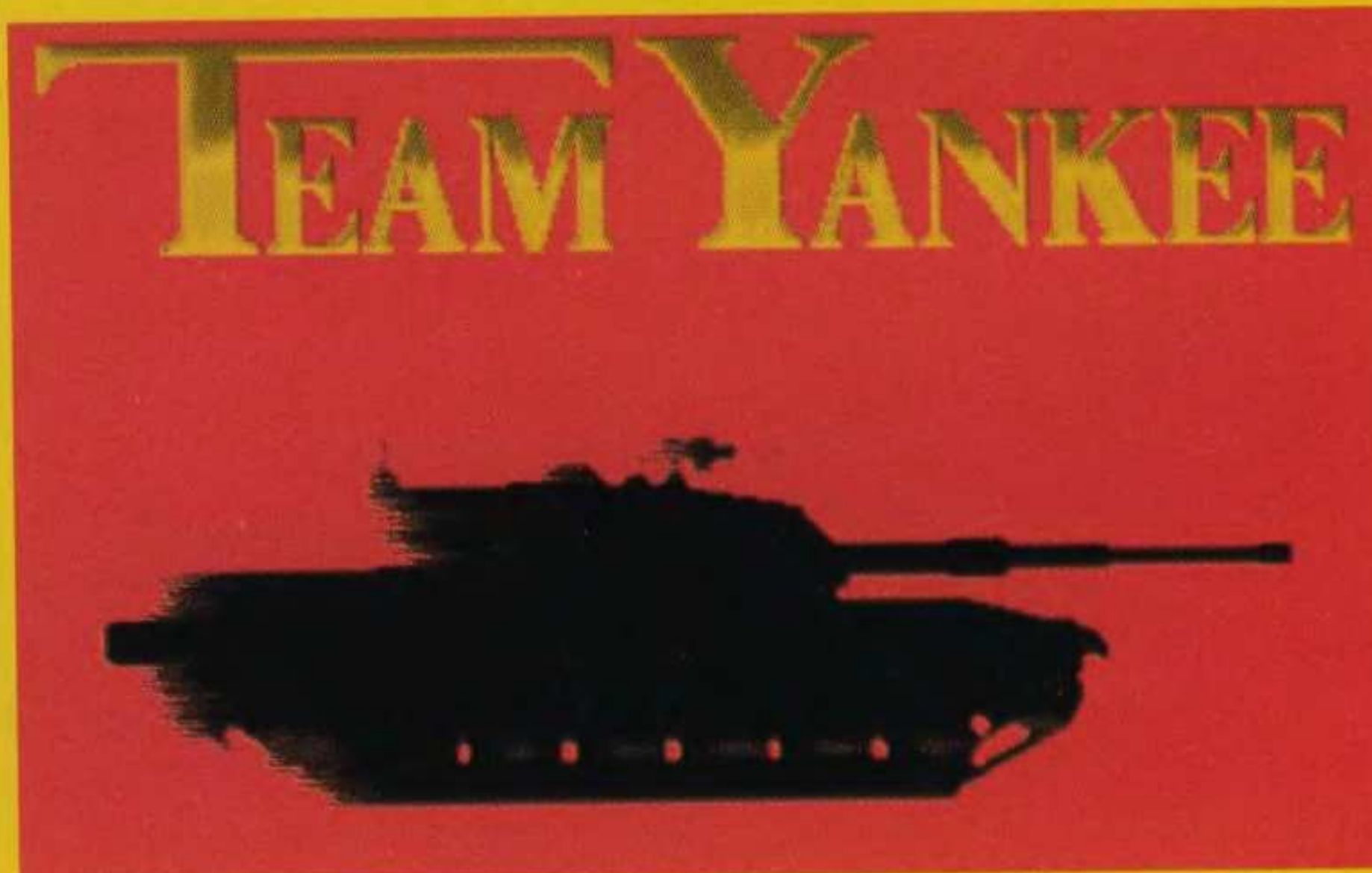
Ocean 1991

Amiga, Atari ST, IBM PC

Symulator ciężkiego czołgu „przyszłości” (Mauler Assault Tank) — potężne opancerzenie i uzbrojenie (oprócz armaty także rakiety). Do wyboru 15 misji – ciekawych i dobrze zrealizowanych. Jako jedna z nielicznych gier, Battle Command ma scenariusze, w których biorą udział siły powietrzne wroga (choć nie zrealizowano tego w sposób rewelacyjny). Niezbyt dobry dźwięk. Dobrze „trzyma się”, mimo podeszłego wieku, grafika wektorowa. Prosta obsługa i sterowanie. Producenci Battle Command nie zamierzali stworzyć realistycznego symulatora czołgowego. Dlatego znaczny nacisk położono tutaj na elementy zręcznościowe. Świadczy o tym duża liczba wrogich pojazdów oraz możliwość wykonywania „uników” przed nadlatującymi pociskami. Battle Command to symulator nie mający szczególnych pretensji do realizmu, gra dobra dla kogoś, komu zależy wyłącznie na rozrywce.

Ocena: 🍷🍷🍷

Team Yankee



Oxford Software 1991?

Amiga, Atari ST, IBM PC

Team Yankee – to symulator czołgu, w którym starano się połączyć grywalność z realizmem (z naciskiem na grywalność). Bardzo proste sterowanie – wyłącznie za pomocą myszy. Mała, choć nie uboga, liczba opcji pozwala na szybkie opanowanie zasad gry, bez mozolnego studiowania olbrzymiego podręcznika. Ciekawym rozwiązaniem jest możliwość jednoczesnego sterowania czterema plutonami wozów pancernych (M1 Abrams, M2 Bradley oraz wersje M113) na jednym ekranie.

Dźwięk dobry. W Team Yankee połączono grafikę rastrową z elementami wektorowymi. Wygląda to ładnie, choć momentami niezbyt wyraźnie, np. podczas jazdy przez las.

Poważną wadą gry jest niewielka liczba scenariuszy. Nie należy do wielkich atrakcji powtarzanie po raz kolejny tego samego zadania na podwyższonym poziomie trudności.

Team Yankee to gra całkiem niezła, jednak lepiej sięgnąć po któryś z kolejnych „odcinków” serii.

Ocena: 🍷🍷🍷

Panuje przekonanie, że epoka czołgów chyli się powoli ku upadkowi – powodem jest zagrożenie z powietrza. Samoloty szturmowe, a zwłaszcza śmigłowce, przenoszą wiele rodzajów rakietowych pocisków ppanc, coraz częściej naprowadzanych promieniem lasera lub drogą telewizyjną. Powstało jednak wiele samobieżnych systemów przeciwlotniczych. Podobno najlepszy jest zestaw przeciwlotniczy 2S6 Tunguzka (w Armii Radzieckiej od 1988 r.): 4 szybkostrzelne działka (1000 strz./min, zasięg do 4 km i wysokości 3000 m) i 8 wyrzutni pocisków rakietowych (8 km i 4000 m, prędkość 3 Ma). 2S6 posiada dwie stacje radiolokacyjne – wykrywania celu (zasięg 18

km) i kierowania ogniem (13 km). Jak widać – nie wszystko jeszcze stracone...

SYMULACJE

Sytuacja w symulacjach czołgowych przedstawia się tragicznie: niewielka ich liczba, niska jakość... I nic nie wskazuje na poprawę tej sytuacji, choć może Across the Rhine...?

Nie ma symulacji z okresu I wojny. Przydałby się pancerny Dogfight – uproszczone przedstawienie rozwoju czołgów. W symulacjach w sposób niedostateczny rozwiązano elementy walki z siłami powietrznymi. Nigdzie na polu walki nie widać piechoty, ale na to przyjdzie nam jeszcze długo poczekać!

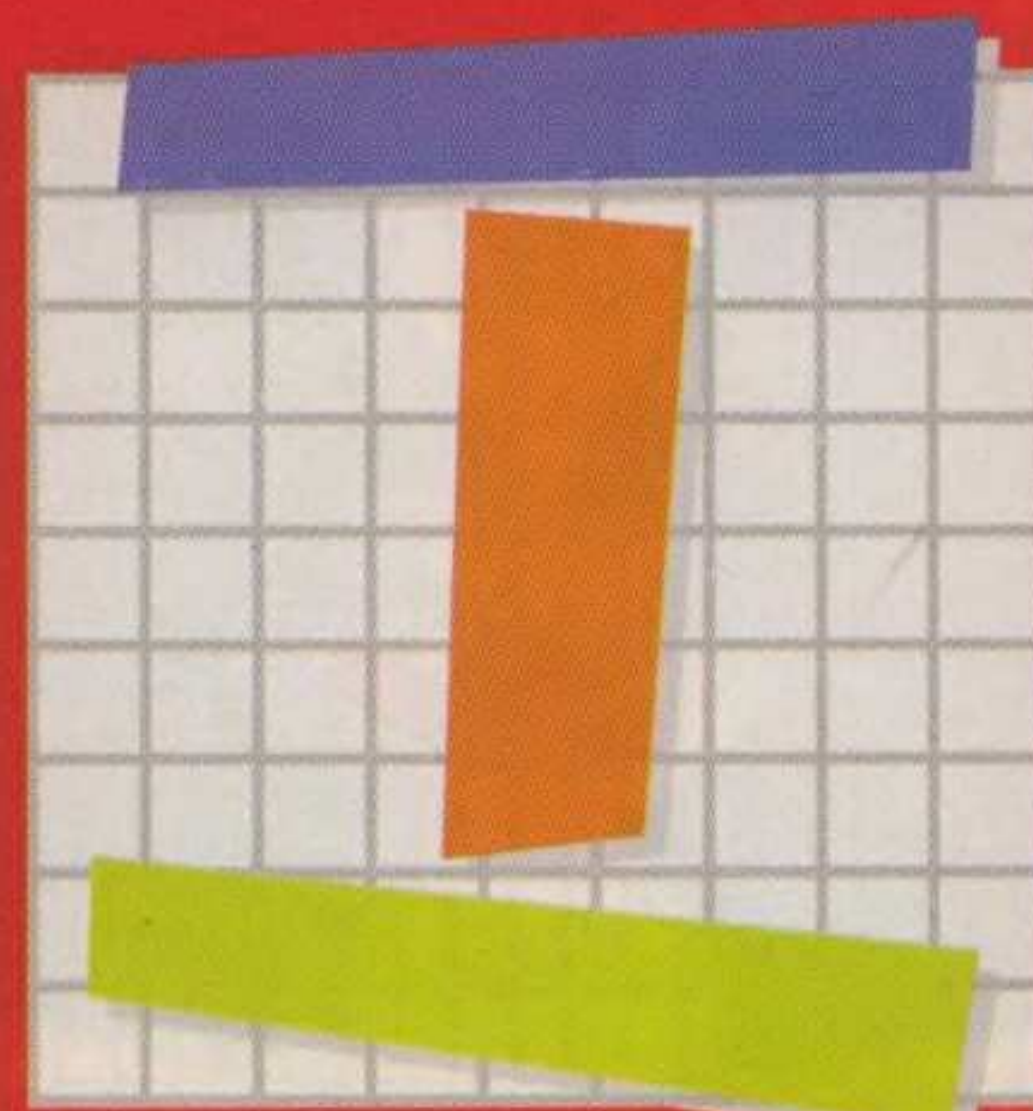
Wyraźnie widoczny jest „patriotyzm” autorów. Brak symulacji czołgów byłego ZSRR (wyjątek – Armored Fist) oraz gloryfikowanie sprzętu amerykańskiego, przy jednoczesnym zaniżaniu możliwości innych pojazdów.

Praktycznie można polecić wyłącznie dwie gry: M1 Tank Platoon dla „specjalistów” oraz Pacific Islands dla pozostałych graczy.

Jacek Ilczuk

Literatura

Kucharski W., „Kawaleria i broń pancerna w doktrynach wojennych 1918–1939”, PWN, Warszawa 1984
Magnuski J., „Wozy bojowe LWP 1943–1983”, MON, Warszawa 1985



Miller D., Foss Ch. F., „Współczesna wojna lądowa”, ESPADON, Warszawa 1994

Skibiński F., „Wojska pancerne w II wojnie światowej”, MON, Warszawa 1982

Miesięcznik: „Technika Wojskowa” i „Nowa Technika Wojskowa”

Witkowski I., „Czołgi”, WiS, Warszawa 1994

M1 Tank Platoon



MicroProse 1989

Amiga, Atari ST, IBM PC

M1 Tank Platoon – to najbardziej realistyczna z dostępnych symulacji czołgowych. Bardzo dobrze oddano w niej specyfikę walki w terenie pagórkowatym. Umożliwia to stosowanie specyficznej taktyki – okrążania z wykorzystaniem ochrony, jaką daje ukształtowanie terenu. Wraz z upływem czasu i kolejnymi sukcesami w walce, załogi dowodzonych przez nas jednostek stają się bardziej doświadczone i sprawne. Można wezwać wsparcie lotnicze. Nasze jednostki są także zagrożone atakiem tego typu.

Dźwięk kiepski. Na wektorowej grafice ciężko wyrazić wiek gry – jest już mocno przestarzała. Sterowanie dosyć skomplikowane – duża liczba pojedynczych klawiszy i ich kombinacji.

MicroProse stworzyła bardzo dobrą grę. Jest ona jednak przeznaczona raczej dla maniaków realizmu. Przeciętnego gracza zniechęci nie tylko słaba oprawa graficzno-dźwiękowa, ale także żmudny proces przyswajania zasad obsługi.

Ocena: 🍷🍷🍷

Pacific Islands



Empire 1992

Amiga, Atari ST, IBM PC

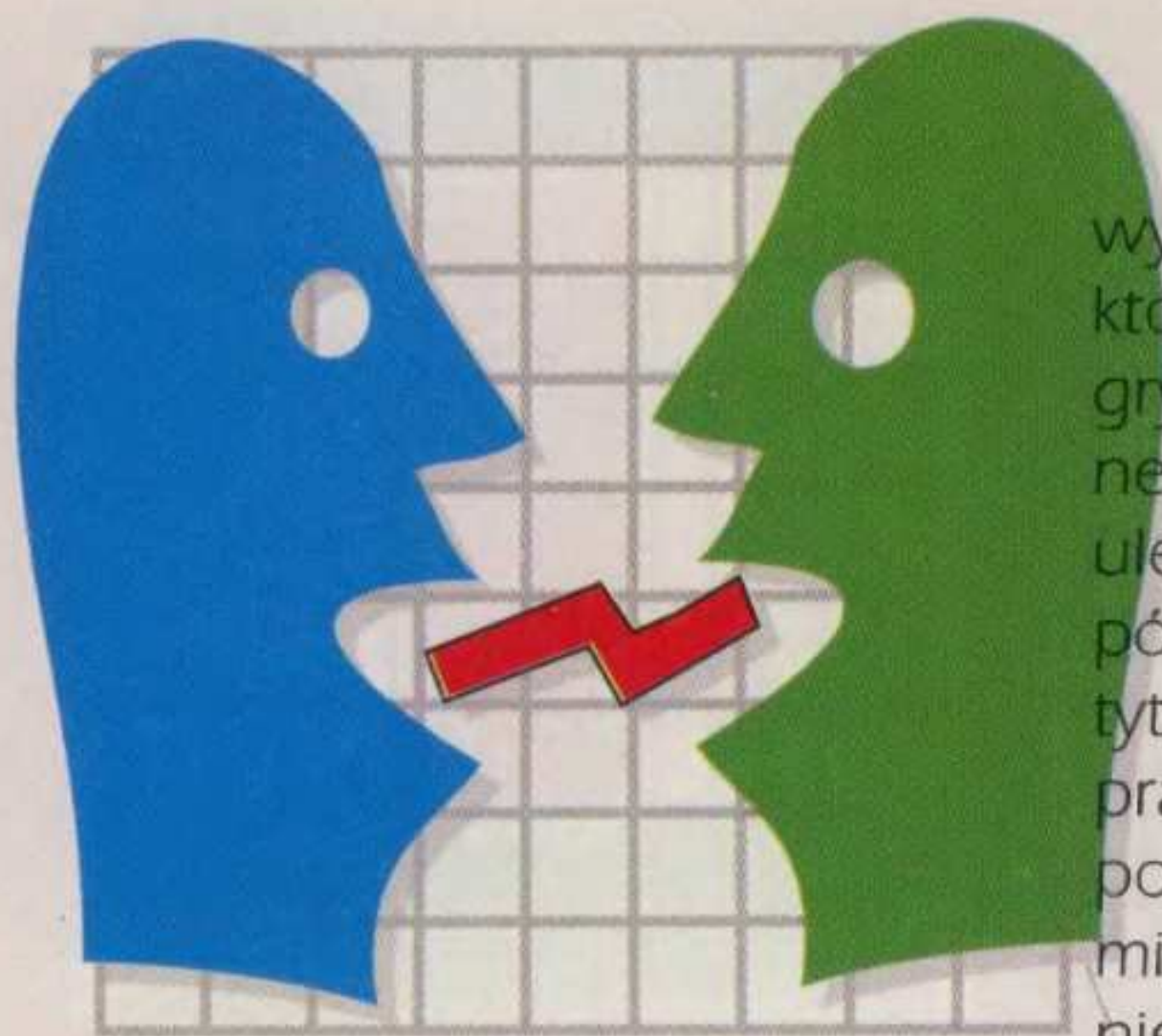
Pacific Islands – to bezpośrednia kontynuacja Team Yankee. Nieco inaczej rozmieszczono ikony sterowania. Wielkim plusem jest znacznie udoskonalony scenariusz. Duża liczba misji – tego brakowało w Team Yankee. Dodatką atrakcją jest element finansowy – po wykonaniu zadania otrzymujemy pieniądze na zakup nowych jednostek, naprawę uszkodzonych oraz poprawienie morale załóg. Można też wybierać godzinę rozpoczęcia akcji.

Grafika i dźwięk nie różnią się od tego, co można było zobaczyć w Team Yankee.

W 1993 r. Empire wydało grę War in the Gulf, która jest kontynuacją serii. Poza pustynnymi krajobrazami nie różni się ona praktycznie niczym od Pacific Islands. Można ją uznać za zestaw nowych scenariuszy.

Pacific Islands/War in the Gulf – to najlepsza z dostępnych symulacji czołgowych, choć nie jest przeznaczona dla konserwatywnych zwolenników realizmu.

Ocena: 🍷



„Excessive Speed to nowa polska gra znanego zespołu twórców – chaos works – znanego z takich gier na PC, jak Electro Body, Heartlight PC czy Robbo. Tym razem efektem kilkunastomiesięcznej pracy jest gra zręcznościowa z zaawansowanymi elementami symulatora jazdy samochodem. Gra powstała pod patronatem krakowskiej firmy xland, która także będzie jej polskim wydawcą” – wyjątek z Informacji Prasowej opublikowanej przez firmę xland.

– Zaczniemy od najważniejszego. Kiedy zamierzacie skończyć prace nad Waszym najmłodszym dzieckiem, czyli Excessive Speed?

Na pewno do końca maja. Zobowiązują nas do tego ostateczne terminy umowy z firmą xland. Chociaż chętnie byśmy to jeszcze pociągnęli z pół roku... he, he... Najpierw skończymy wersję polską, która jednak będzie się trochę różnić od wersji ostatecznej. Jak już ją wydamy, to na spokojnie zajmiemy się

wydaniem wersji amerykańskiej, która będzie miała możliwość gry przez sieć, modem i zapewne inne dodatkowe bajerki. Ta ulepszona wersja gry zostanie później w Polsce wydana pod tytułem Excessive Speed Plus. W praktyce, trzeba będzie kupić podstawową wersję gry, natomiast upgrade do ES+ (tylko niezbędne do tego pliki) znajdzie się już w swobodnym obrocie, w BBS-ach czy Internecie. Oczywiście, od tego momentu do pudełek będzie już pakowana ta lepsza wersja gry.

– Mówicie tutaj o graniu przez modem czy sieć. Nie przewidujecie klasycznej możliwości podziału ekranu na dwie części, aby dwóch graczy mogło zadowolić się jednym komputerem?

Czegoś takiego w ogóle nie planujemy. Bo... No, to w zasadzie trudno powiedzieć. Po prostu taka koncepcja. Tak jak w Doomie nie gra się z podziałem ekranu. Jak będzie już tryb multiplayer, to zrobimy profesjonalnie, bo to jest poważna gra. Nie taka jak Wacky Wheels.

– Skoro zabawa we dwójkę nie będzie w pierwszej wersji gry możliwa, trzeba się początkowo zadowolić graczami sterowanymi przez komputer. Czy będą to wystarczająco inteligentni przeciwnicy? Chyba trudno coś takiego zaprogramować?

To nie będzie tak, że stajesz na starcie, wszyscy ruszają na jeden gwizdek – kto pierwszy dojedzie do mety. Będziesz się przyłączał do już trwającego wyścigu i jeździł na czas. Możesz wyprzedzać innych lub nie, ale oczywiście wpłynie to na czas przejazdu. W końcu, ile można jechać za jakimś osłem. Dlatego poziom umiejętności gracza komputerowego nie będzie miał dla człowieka bezpośredniego znaczenia.

– W Excessive Speed zaskoczyły mnie przede wszystkim nie spotykane dotąd rozwiązania graficzne. Dość ciekawym pomysłem jest pokazywanie całego terenu, nawet tego, po którym się nie jeździ.

Właśnie na tym będzie między innymi polegać unikalność tej gry – rzut odpowiednio ustawionej kamery na wcześniej przygotowaną płaszczyznę. To nie jest tak jak w Lotusie, że droga wiję się przed Tobą. W naszej grze możesz pojechać wszędzie. Widzisz przeciwników poruszających się po zupełnie innych, odległych częściach trasy, choć w linii prostej dość bliskich. Kamera znajduje się za samochodem i podąża za nim, gdziekolwiek on się znajdzie. Oczywiście, jest również możliwość widzenia świata tak, jak widzi go kierowca. To nawet jest trochę lepsze, gdyż zapewnia dużo większe poczucie prędkości, z jaką porusza się pojazd.

– A czy w trakcie gry będzie można zmieniać położenie kamery? To może nie miałoby wpływu na sam przebieg jazdy, ale byłoby dodatkowym walorem estetycznym. Tak jak różne „rzuty” w symulatorach lotniczych.

Owszem, przewidujemy taką możliwość. Poza tym, jak kiedyś dostaniemy odpowiedni sprzęt, tzn. hełm i rękawice, to go oprogramujemy tak, żeby można było obracać się w trakcie jazdy. Wtedy to już będzie duża pomoc, a nie tylko wrażenie estetyczne. Nie sądzimy jednak, aby jakkolwiek firma w Polsce oferowała taki specjalistyczny ekwipunek. Z czasem pewnie tak.

– To zrobiłoby furorę na skalę galaktyki, ale czy, schodząc do spraw bardziej przyziemnych, planujecie – tak lubiane w grach tego typu – rozmaite atrakcje w postaci chociażby sklepów z częściami samochodowymi?

He, he... Absolutnie nie. Naszym zdaniem, to tylko metoda bezsensownego podnoszenia atrakcyjności gry, przez dodanie kompletnie bezwartościowych elementów. Nie wiem, czy te sklepy są tak lubiane, jak mówisz. Po cholere mi drugi silnik, skoro pożytku z niego nie ma żadnego. Albo, co mam kupić – jakieś opony, dopalacze, diabli wiedzą, co jeszcze – obok wyskakują jakieś cyferki, dane są prawie takie same. Nie... My po prostu robimy wyścigi samochodowe. Nasza gra będzie bardzo dobra i bez tych wszystkich wątków pobocznych.

– Po obejrzeniu tego, co już napisaliście muszę przyznać, że gra nie odstaje od poziomu światowego, a przez to, że używa trybu True Color – faktycznie jest ewenementem na rynku. Zobaczymy, jak będzie wyglądała ostateczna wersja, ale jak na razie nie mam chyba żadnych zastrzeżeń.

Wiesz, zawsze można próbować mieć jakieś zastrzeżenia. My też jakbyśmy przyszli do ciebie i zobaczyli napisaną przez ciebie grę, to powiedzielibyśmy „zrób jeszcze to, zrób jeszcze tamto”, i tak można w nieskończoność. Właśnie dlatego, że zajmowaliśmy się niezliczonymi detalami, opracowanie gry trwało tak długo. Interplay dość niespodziewanie wprowadził na rynek Descenta i choć gra jest bardzo dobra, to wszyscy mają do niej tyle zastrzeżeń, że firmie nie pozostało nic innego, jak tylko zamknąć ten rozdział i stwierdzić, że „żadne zmiany i ulepszenia nie zostaną dokonane”.

– Mówicie o Descencie, jakbyście go dobrze znali, czy gracie w jakiegokolwiek gry?

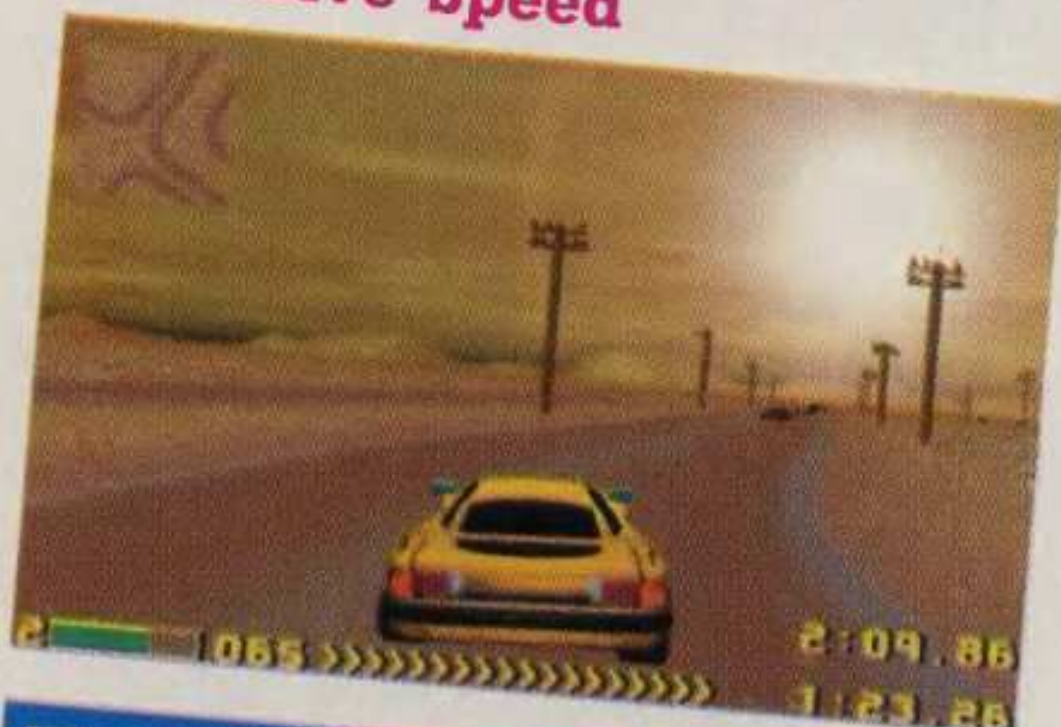
Raczej nie. Z prostego powodu. Nie mamy na to czasu. W zasadzie korzystamy tylko z wer-



Na zdjęciu od lewej: Rafał Trznadel, Paweł Wyrzycki, Maciek Miąsik, Janusz Pelc i kot Mietek.



Excessive Speed



New Order



Total Alarm

CHAOS WORKS

sji demo gier do-
starczanych na
krążku dołącza-
nym do PCFor-
mat. Tak poważ-
niej – to ćwiczymy
tylko Doomy. Je-
dynkę nawet kupi-
liśmy. Mówiąc
szczerze, bardzo się
cieszymy, że ostat-
nio jest tyle rozma-
itych demek i share-
ware'u, bo możemy
mieć czyste sumie-
nie. Janusz gra w
komnatówki, prze-
ważnie w te starsze,
takie jak Gods. Ostat-
nio zainteresowaliśmy
się właśnie Descentem
ze względu na jego
doomopodobność i
możliwość grania w
sieci.

**– Więc jednak
znajdujecie wolne
chwile. Czy pisanie
gier zaczynaliście
właśnie od grania?
Studowaliście w tej
materii?**

To wszystko przez
wojsko. Maćka zaczęło
ścigać, no to zdecydował
się na studia, Janusza
zostawili w spokoju, więc
zajął się pisanem gier na
Atari, a Rafała zniechęcili-
śmy do studiowania. Naj-
mądrzejszy z nas jest
Paweł, bo dotarł do trze-
ciego roku. Jesteśmy wszy-
scy samoukami.

**– A jak się spotkali-
ście?**

Kiedyś Janusz mieszkał w
Rzeszowie. W ostatniej kla-
sie technikum – kiedy zda-
wał maturę – napisał Robbo
na Atari. Razem z Tomkiem
Pazdanem założył firmę Ava-
lon, do której dołączył jeszcze
Mirek Liminowicz. Później
napisali jeszcze dwie gry: Freda
i Misję. Po jakimś czasie Janusz
odszedł stamtąd i dzięki Maćko-
wi, poznanemu w Centralnym
Klubie Studentów Politechniki
Rzeszowskiej (nb. w tym samym
klubie spotkali Janusza Wiśniew-
skiego, współautora gry Sołtys),
przeszedł do krakowskiej firmy
Doctor Q, w której pracował

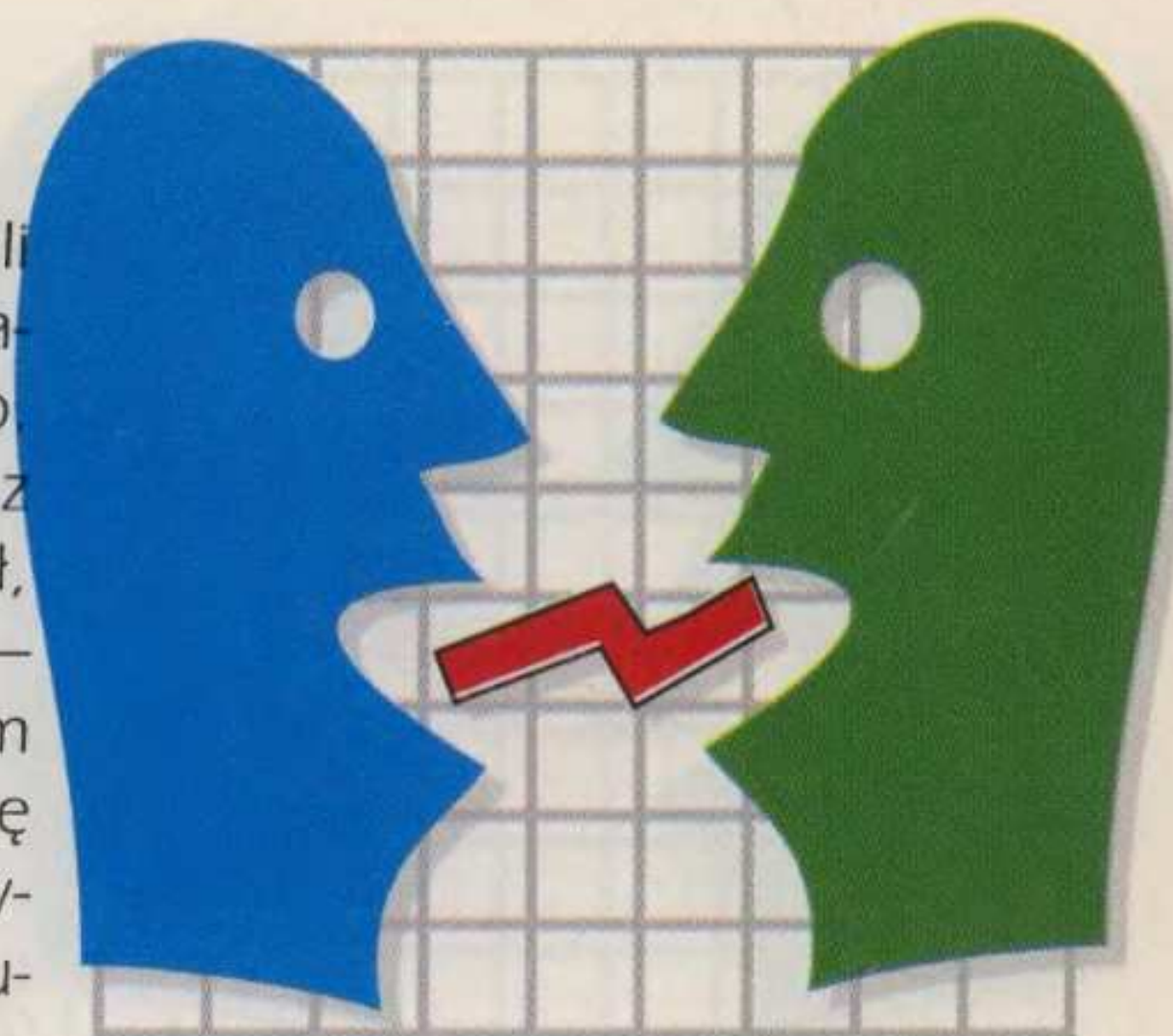
Maciek. Przez dłuższy czas pisali
jakieś gierki, z których – nawia-
sem mówiąc – nic nie wyszło.
Kiedy Marek Kubowicz, jeden z
prezesów Doctor Q, odszedł,
żeby założyć własną firmę –
późniejszy xland – przeszli razem
z nim, sądząc że uda im się
wreszcie stworzyć jakiś sensow-
ny produkt. Efektem tej ewolu-
cji stał się Electro Body.

**– Czy jedna gra, to jed-
nak nie za mało, jak na
kilkuletnią karierę na sce-
nie?**

Napisaaliśmy dużo rzeczy,
których nie można zobaczyć.
Mamy na przykład kompletny
system do robienia gier, który
obsłużony przez odpowiednich
ludzi może w ciągu dwóch mie-
sięcy wydać taki produkt, że
wszyscy spadną ze stołków.

**– Rozumiem, że sami nie
jesteście w stanie posługi-
wać się tym programem?**

No, nie do końca... Przed-
e wszystkim pracujemy teraz nad
Excessive Speed, który jest na-
prawdę ogromnym projektem i
wymaga dużo pracy. Najlepiej
byłoby, gdyby naszym systemem
zajęli się jacyś specjaliści, ale
takich niestety nie ma wielu.
Znaleźliśmy dwóch chłopaków
– Paweł Łój i Grzegorz Kunst-
man pracują nad grą New
Order [Ta gra jest tak mocarna,
że dziwię się, że Chaos Works
nie podjęli prac nad nią – przyp.
McS]. Inną grą jest druga część
Electro Body, nad którą Maciek
pracował ponad dwa miesiące,
ale musiał przerwać. Wersję,
którą widzisz [pokazany mi frag-



ment gry był mocno niezły –
przyp. McS] mieliśmy już rok
temu. W obu przypadkach po-
sługujemy się bibliotekami, które
mogą obsłużyć do dwunastu
nałożonych na siebie planów, co
tworzy wrażenie trójwymiaru.

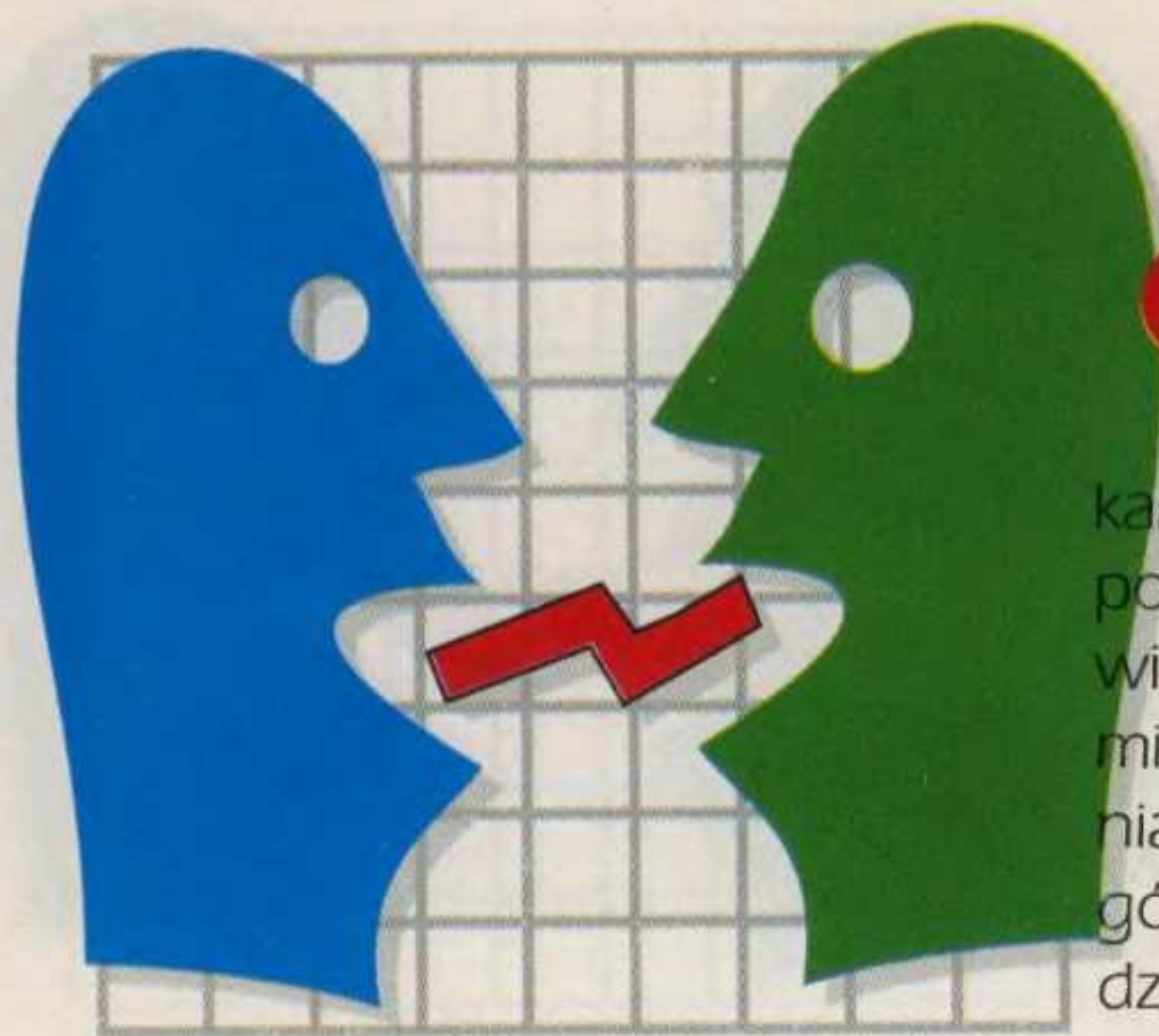
**– Mam nadzieję, że w
najbliższym czasie ujrzymy
kilka produktów grupy
Chaos Works – poczynając
od Excessive Speed i Total
Alarm (czyli Electro Body
2), a skończywszy na obie-
cującym New Order, pro-
dukcie współpracujących z
Wami autorów (wydaje mi
się, że ta gra jest w stanie
zdecydowanie zdystanso-
wać Raptora). Sądzę, że w
powodzi bezsensownych
polskich gier, jakie zale-
wają nasz rynek, zrobią
one sporą karierę. Dzięki-
ję za rozmowę.**

Z członkami grupy Chaos
Works – **Pawłem Wyrzyckim,
Rafałem Trznadlem, Janu-
szem Pelcem i Maćkiem
Miąsikiem** – rozmawiał specja-
lny wysrannik Gamblera,

**Maksymilian Wrzesiński,
trojga imion, płci i twa-
rzy – McSon alias Papa
Corleone alias Yovish
alias Adolf Hitler.**



**Janusz Pelc podczas tworzenia ścieżki dźwiękowej do
Excessive Speed.**



GRY FABULARNE

kane postaci mogły udzielić odpowiedzi tylko na jedno, właściwie sformułowane pytanie, natomiast wszelkie próby prowadzenia konwersacji na inne tematy z góry skazane były na niepowodzenie. Po wtóre – przerażająca większość gier tego typu miała liniowy charakter (jedynym sposobem osiągnięcia celu gry było posuwanie się szlakiem wyznaczonym przez autora). Dziś, w erze gier na CD-ROM, większość tych zastrzeżeń traci sens, choć siadając do gry, która zajmuje cztery krążki CD, nadal wiem, że nie mogę zrobić nic, czego by nie przewidzieli autorzy gry.

Jeśli czujesz to samo i nuży Cię wędrówka po szlakach dawno już przetartych przez innych – zainteresuj się grami fabularnymi.

Do niedawna wszystkim przygodowym grom komputerowym, utrzymanym w konwencji fantasy czy SF, można było postawić kilka zarzutów. Po pierwsze – ograniczenia sprzętowe (związane przede wszystkim z pojemnością dysku twardego) odbijały się na sposobie przedstawiania świata gry oraz na możliwościach komunikowania się ze spotykanymi wirtualnej rzeczywistości postaciami. Pamiętam, że najbardziej denerwowało mnie, gdy napoty-

CO TO JEST GRA FABULARNA?

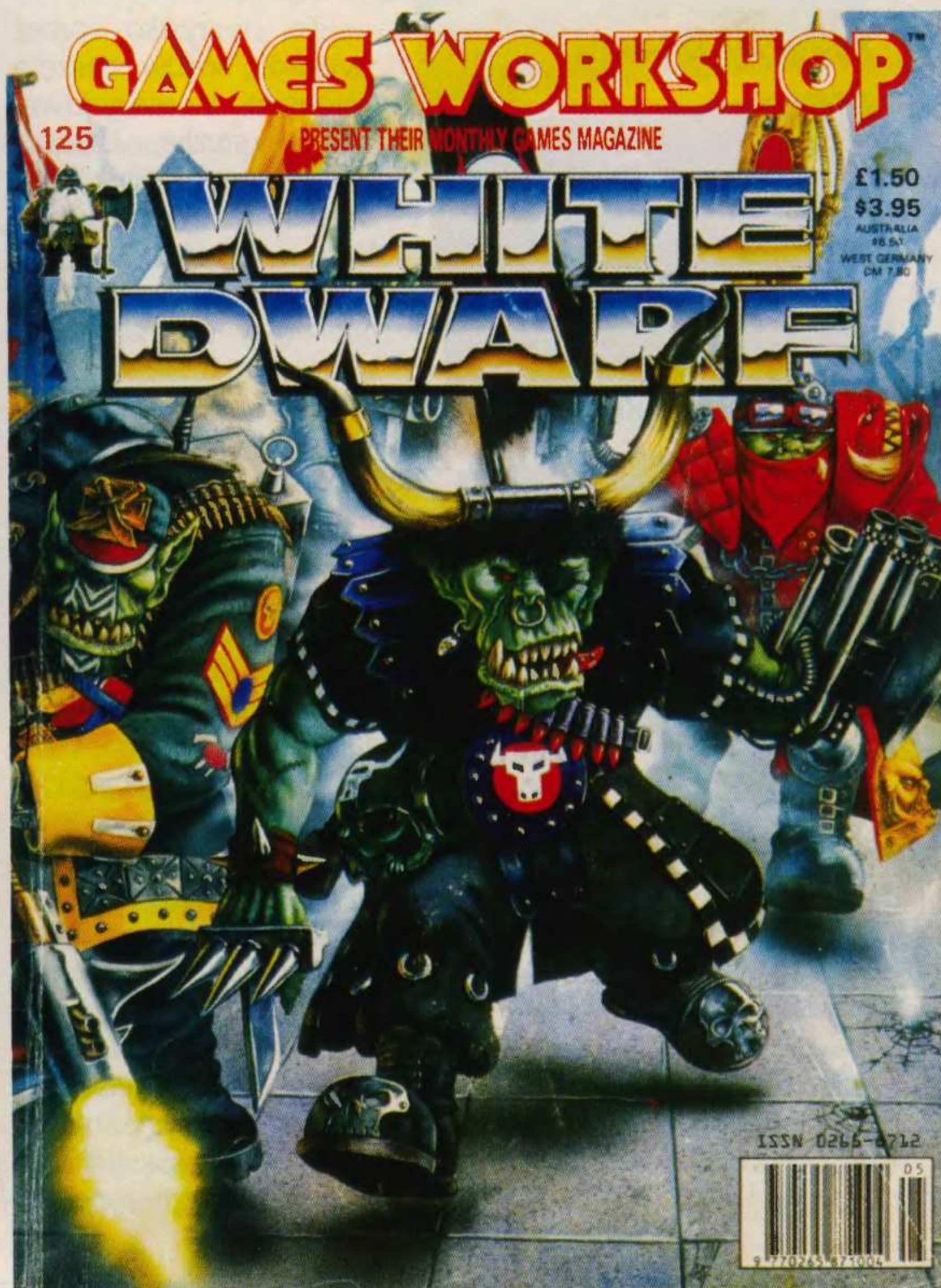
To, najkrócej mówiąc, rodzaj zabawy toczącej się w wyobraźni graczy. Każdy z uczestników tworzy swojego bohatera, określa jego cechy charakteru, konstruuje historię i obmyśla plany życiowe. Następnie stara się jak najwierniej odegrać rolę tej właśnie postaci w wymyślanym świecie gry (stąd angielska nazwa role-playing – odgrywanie ról). Im pełniejsza jest identyfikacja gracza z wymyśloną postacią, tym gra będzie przyjemniejsza dla niego i pozostałych uczestników. Największą zaletą gry fabularnej jest to, że w granicach wyznaczonych realiami świata, w jakim toczy się gra, wszystkie działania graczy są dozwolone. Choć, oczywiście, nie każde z nich jest doskonałe. Na przykład, jeśli świat gry pod względem realiów odpowiada czasom wczesnego śred-

niowiecza, niemożliwe będzie użycie lasera czy radia. Jeśli natomiast gracz stwierdzi: „uderzam toporem w skałę tak długo, aż wyrąbię sobie przejście” to wolno mu tak uczynić, tyle że rezultat działania będzie mizerny. Należy też pamiętać, że gracz w pełni odpowiada za swego bohatera. Zatem, jeśli będzie postępował głupio czy nierozważnie, jego postać pożegna się szybko z życiem.

Do gry fabularnej nie potrzeba żadnej planszy, konieczna jest tylko wyobraźnia.

MISTRZ GRY: PRIMUS INTER PARES

W grze fabularnej muszą uczestniczyć co najmniej dwie osoby. Nie ma górnego pułapu liczby uczestników, ale z doświadczenia wiem, że gra z udziałem ponad 10 osób traci tempo i zaczyna być nudna. Jeden z graczy zawsze





pełni funkcję Mistrza Gry (dalej zapisywany jako MG), pozostali tworzą drużynę poszukiwaczy przygód. Postać MG spotykamy tylko w grach fabularnych, trzeba zatem trochę miejsca poświęcić jego osobie i roli, jaką w grze pełni.

Najważniejszym zadaniem MG jest prowadzenie gry według osobiście przygotowanego bądź zakupionego scenariusza. W tym wypadku przez scenariusz rozumiemy zarys przygody: opis miejsc, do których gracze mają dotrzeć oraz najważniejszych postaci i przeciwników, których spotkają na swej drodze. Musi wreszcie zawierać jeden, lub lepiej kilka, sposób osiągnięcia celu. MG zastępuje graczom zmysły ich bohaterów, musi zatem dostarczyć wszystkie informacje, jakie mogłyby trafić do drużyny. Do niego wreszcie należy prowadzenie wszystkich postaci, na które

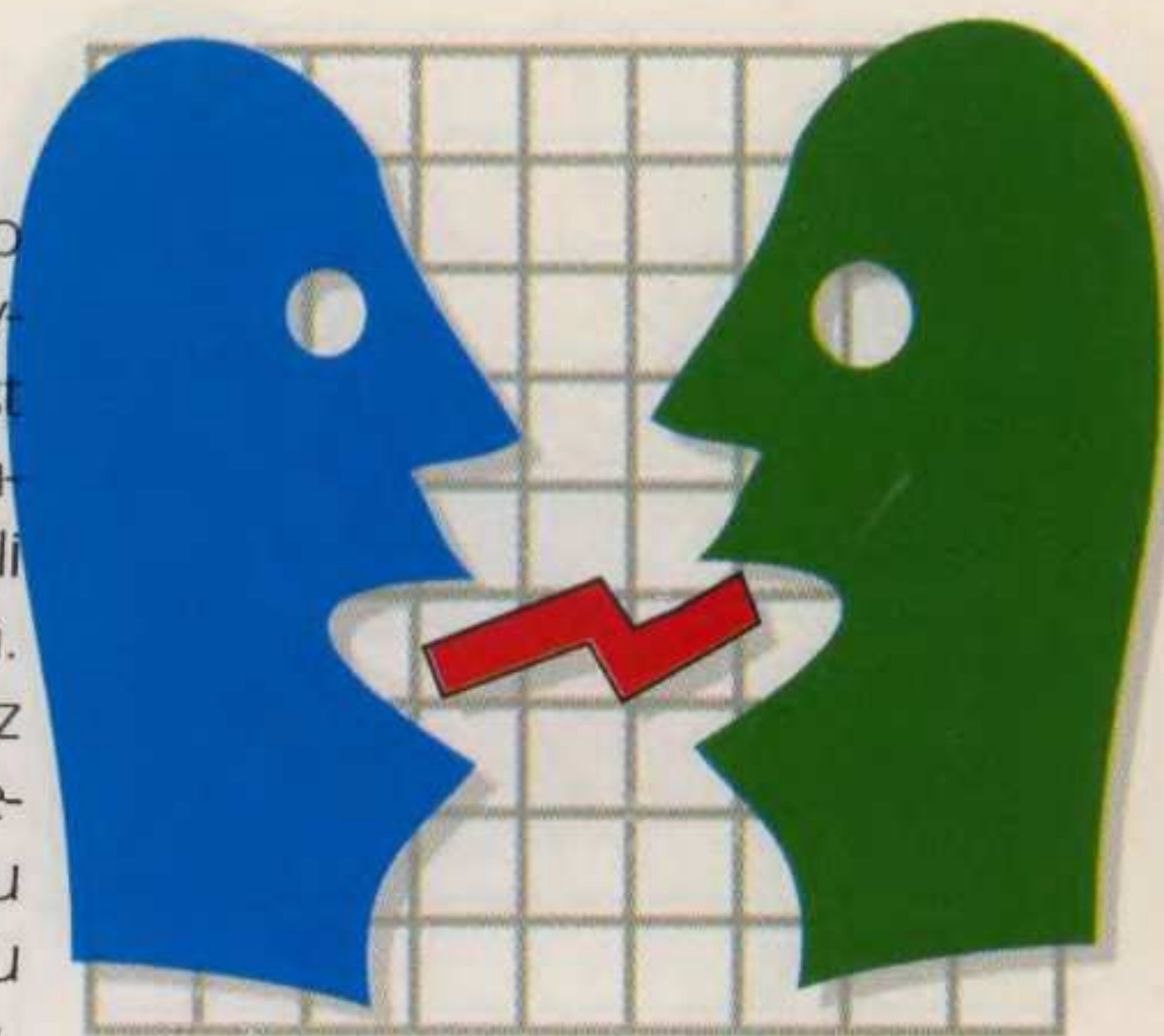
bohaterowie natkną się w trakcie przygody.

Drugim ważnym zadaniem jest ocenianie, jakie czynności bohaterowie mogą w danym momencie gry wykonać, czy dysponują odpowiednią do tego wiedzą i przedmiotami. W ten sposób MG kontroluje nie tylko przebieg gry, ale dba o zachowanie realiów świata, w którym toczy się gra.

Kolejnym zadaniem MG jest ocenianie skutków działań bohaterów. Do tego celu służy procedura testu. Otóż, fizyczne i psychiczne cechy każdego bohatera opisane są współczynnikami liczbowymi (w każdym systemie liczba tych współczynników jest inna, inne są też ich nazwy). Wysokość charakterystyk pozwala określić, do działań jakiego rodzaju postać jest predystynowana (np. siła jest ważna dla wojowników, zręczność – dla złodziei, inteligencja – dla magów). Liczbowa wartość

charakterystyki używana jest do testów – porównuje się ją z wynikiem rzutu kostką. Jeśli wynik jest większy od charakterystyki – działanie zakończyło się fiaskiem, jeśli równy lub mniejszy – sukcesem. Do MG należy wskazanie, którą z charakterystyk trzeba poddać testowi, a także określenie rezultatu działania zarówno w wypadku udanego, jak i nieudanego testu. MG jest arbitrem ostatecznym i jego werdykt jest niepodważalny.

Takie reguły gry dają MG ogromną przewagę nad jej pozostałymi uczestnikami. Nie można zatem dopuścić, by MG traktował graczy jak przeciwników. Takie postępowanie bardzo szybko skończy się śmiercią bohaterów, a po kilku tego typu przypadkach – zniechęceniem graczy. Celem wszystkich działań MG ma być prowadzenie interesującej rozgrywki, która wciągnie uczestników, sprowokuje ich do głębokiego zaangażowania emocjonalnego i, niekiedy, do wysiłku umysłowego.



Dobre prowadzenie gry jest sztuką. Trzeba odróżniać momenty, gdy należy ściśle stosować się do reguł – od chwil, kiedy można zachować do nich dystans. Ważna jest też umiejętność improwizacji: często bywa tak, że gracze uchwycą się jakiegoś pobocznego wątku, który na poczekaniu trzeba rozwinąć. Niekiedy graczom należy pomóc – zdarza się, że puszczą mimo uszu oczywiste wskazówki. Odpowiednie wyważenie tych wszystkich czynników daje doskonałego MG. Wiercie mi, nie ma ich na świecie wielu. Jeśli przypadkiem kie-

TAJEMNICZA OFERTA

Ogłoszenia gazetowe są małe, przedstawiają tylko fragment oferty, ceny są często nieaktualne, brak w nich podstawowych informacji.

NAPISZ DO NAS! Podaj swój adres, rodzaj komputera, dodaj zaadresowaną, dużą kopertę zwrotną, nie zapomnij dołączyć znaczka za 60 groszy, a my **NATYCHMIAST WYŚLEMY DO CIEBIE NASZ NAJAKTUALNIEJSZY, WIELOSTRONICOWY CENNIK.** Twój adres trafi do naszej bazy klientów, dzięki czemu będziesz informowany o specjalnych ofertach. W miesiącu marcu 100-u pierwszym czytelnikom GAMBLERA wręczamy specjalne kupony rabatowe uprawniające do zakupu wymarzonego programu w sprzedaży wysyłkowej EXE z **10% BONIFIKATĄ.** **ZAPRASZAMY!**

W ofercie sprzedaży wysyłkowej EXE znajdziesz programy na komputery:

AMIGA, AMIGA AGA, A CDTV, A CD32, IBM PC, IBM PC CDROM, C-64 kaseta/dysk, ATARI kasety.

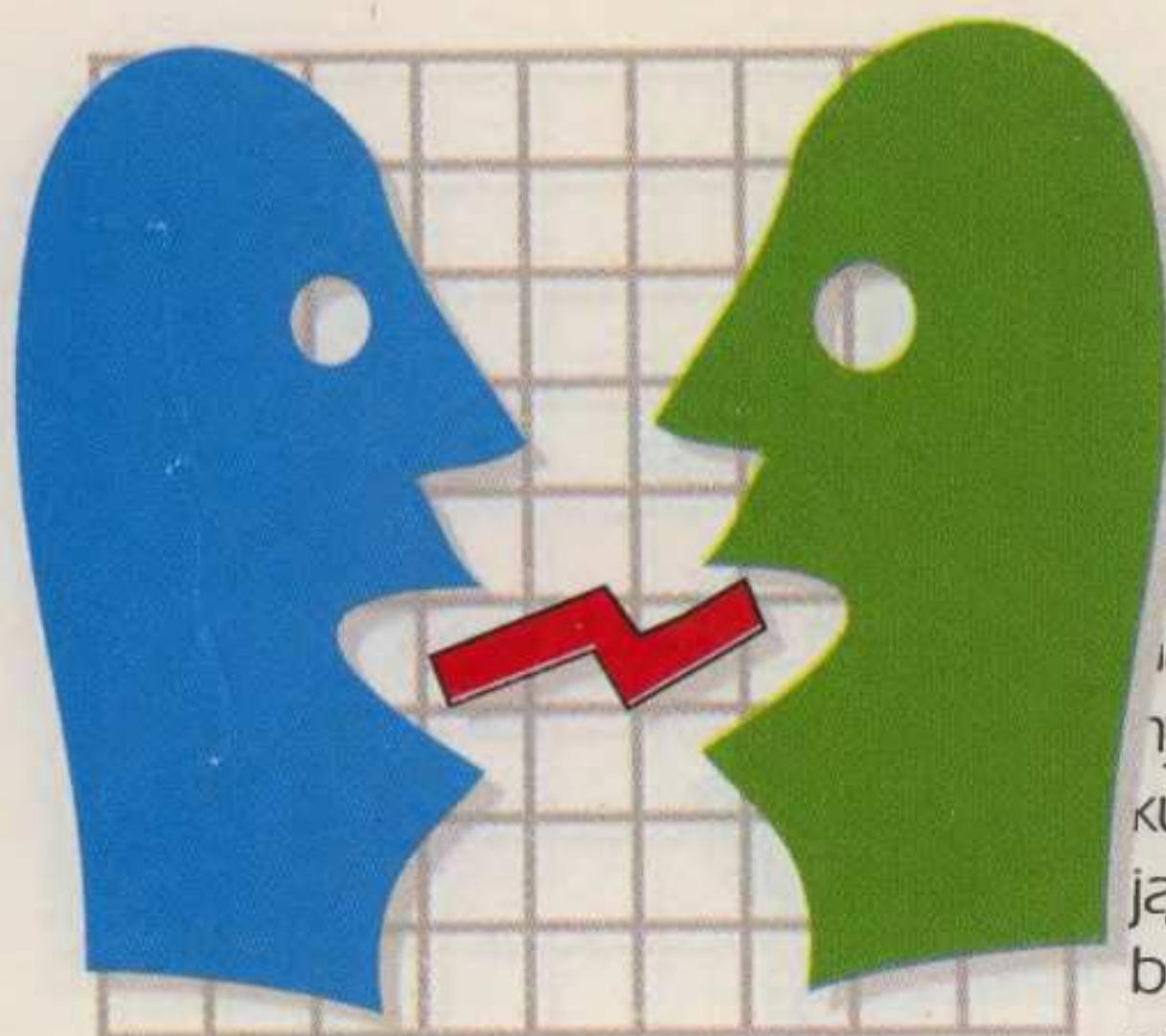
ADRES DLA KORESPONDENCJI:
EXE AHP (oferta GAMBLER),
skr. poczt. 57 163,
53-650 WROCŁAW 57

ZAPRASZAMY RÓWNIEŻ DO
SKLEPU FIRMOWEGO:
Dom Handlowy SK, EXE
ul. Kuźnicza 10, 2 piętro, Wrocław



tel./fax 0-71/558382, tel. 0-71/36673 w.16

**ZWRACAMY PAŃSTWA UWAGĘ SZCZEGÓLNIENIE NA NAJWIĘKSZY
W POLSCE WYBÓR OPROGRAMOWANIA
DLA AMIG Z CZYTNIKIEM CDROM (A CDTV/A570/CD32)**



dyś na jakiegoś traficie, trzymajcie się go kurczowo. Dzięki niemu będziecie mogli przeżyć naprawdę niezapomniane chwile.

ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA

Uczestnicy gry fabularnej będą najczęściej tworzyć drużynę, grupę poszukiwaczy przygód razem dążących do celu (może to być oswobodzenie królewny, pokonanie czarnoksiężnika, odszukanie potężnego magicznego przedmiotu itp.). Najczęściej jedynym sposobem na osiągnięcie celu będzie współdziałanie. Nie ma zatem sytuacji, kiedy gracze grają przeciw sobie, nie ma też jednostkowych zwycięzców i przegranych. Grupa odnosi sukces, kiedy udaje jej się osiągnąć cel – przegrywa, jeśli go nie osiągnie. Nie jest to jednak przegrana ostateczna. Tak jak w życiu, gra toczy się dalej i bohaterów czekać będzie na pewno następne wyzwanie. Przed każdym z graczy stają też problemy drobniejsze, ale nie mniej ważne: zarobić na utrzymanie, wyposażenie, znaleźć instruktora, który pomoże rozwinąć umiejętności czy nauczyć czaru.



SŁOWO O SYSTEMACH

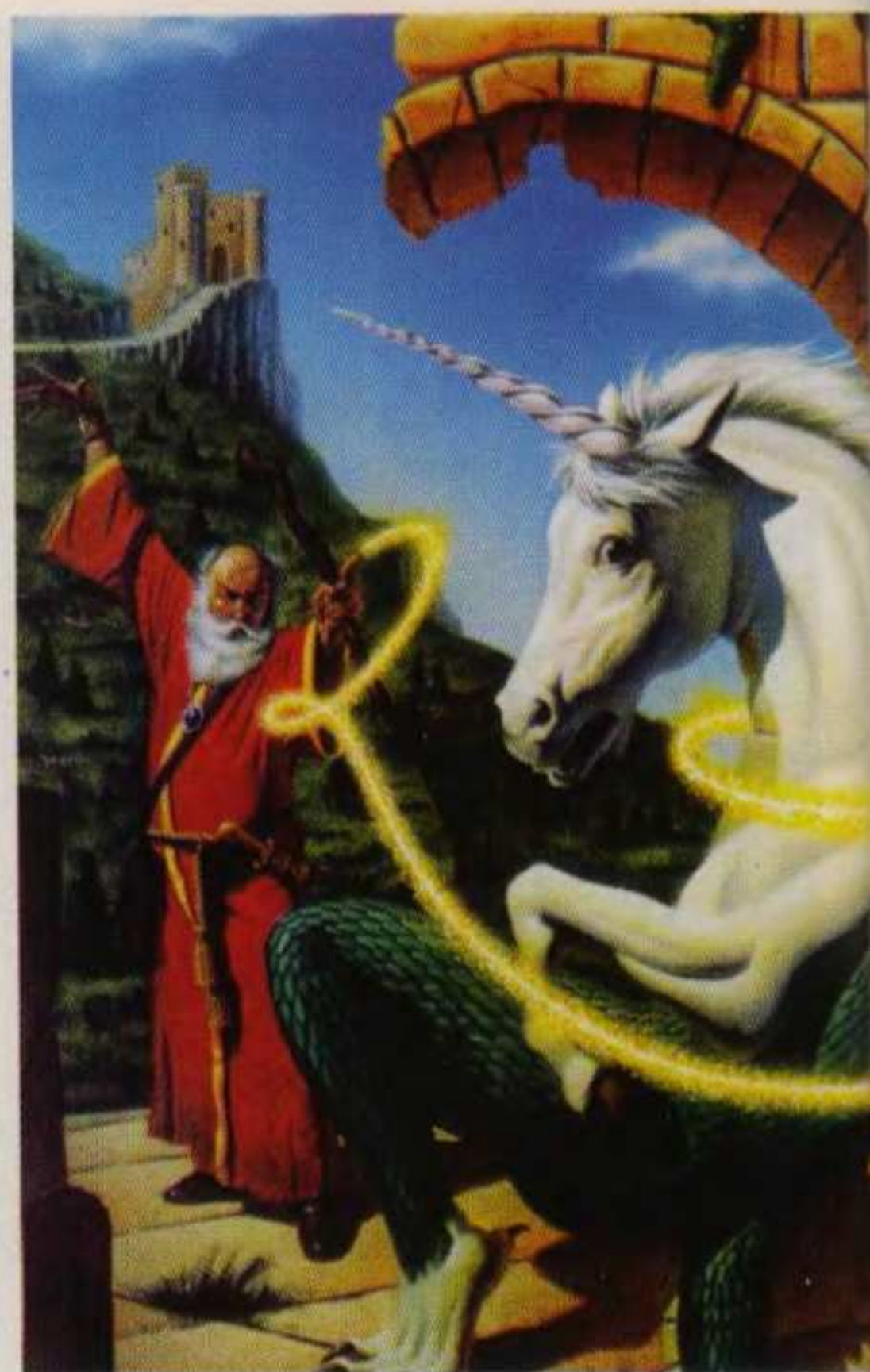
Jak już pewnie zauważyliście, gry fabularne nie są zupełnie oparte na regułach. W tym wypadku najważniejszą regułą jest dokładny opis świata (geografia, historia, kultura i charakterystyka zamieszkujących go stworzeń), w którym będą się toczyć przygody bohaterów. Ten opis musi zawierać wszystkie informacje, które posłużą graczom do konstruowania i odgrywania roli swego bohatera. Książki, będące zbiorem reguł, zawierają jeszcze zazwyczaj opis tworzenia bohatera, układ charakterystyk i sposób ich testowania oraz schemat rozwoju postaci w miarę zdobywania doświadczenia. Taki specyficzny zbiór reguł i opis świata nazywamy systemem.

Aktualnie istnieje kilka tysięcy systemów gier fabularnych, a każdy z nich dysponuje własnym

światem. Niektóre – to oryginalne (czyli wymyślone przez twórców gry) światy fantasy (Warhammer, AD&D). Często są też światy znane z książek (Śródziemie Tolkiena w Middleearth Fantasy Roleplay, świat Lovecrafta w Call of Cthulhu; SF – Star Wars, Cyberpunk 2020, przygody szpiegowskie – Agent 007 – James Bond czy horror – Ravenloft). Są też systemy osadzone w światach historycznych: Pendragon w arturiańskiej Anglii czy Ars Magica w Europie XIII wieku. Każdy zatem może wybrać coś dla siebie!

W CO SIĘ BAWIĆ?

Wszystkim, których lektura tego tekstu zachęciła do zawarcia bliższej znajomości z grami fabularnymi, przekazuję kilka rad na temat: jak zacząć grać. Najprostszym rozwiązaniem jest znalezienie grupy



graczy wśród kolegów lub znajomych. Jeśli ten sposób zawiedzie, trzeba szukać kontaktu z klubami fantastyki czy fantasy (w każdym większym mieście znajduje się przynajmniej jeden taki klub). Ich adresy można znaleźć w w pismach poświęconych fantastyce i grom fabularnym (Złoty Smok, Magia i Miecz). Jeśli i ten sposób zawiedzie, namówcie kilku kolegów, ze składkowych pieniędzy kupcie podręcznik i załóżcie własny klub!

Kolejne pytanie brzmi: jaki system wybrać? Jeśli nie znasz żadnego języka obcego – wybór nie jest wielki. W Polsce do tej pory wydano trzy systemy. Krysztaly Czasu i autorski system Andrzeja Sapkowskiego ukazały się w piśmie Magia i Miecz (ten pierwszy nie został jeszcze opublikowany w całości), w formie książkowej wyszedł też tłumaczony z angielskiego Warhammer. W połowie roku powinny się ukazać kolejne dwa polskie systemy: Zły Cień i Aphalion, a pod koniec roku – następne systemy tłumaczone z angielskiego. Wszystkie nowe edycje będą na bieżąco omawiane w Złotym Smoku. Znacznie trudniejszy wybór czeka osoby dobrze znające angielski. Liczba dostępnych systemów jest bowiem ogromna. Dzięki temu gracz może wybrać sobie świat, który najbardziej odpowiadać będzie jego zainteresowaniom.

Ruszajcie do baśniowych krain. Czeka tam na Was sława, potęga i niezmierzone skarby! Gry fabularne są wrotami do Never—Never Landu. Od Ciebie zależy, czy je otworzysz!

Rafał Koliński



KWADROFONIA DŹWIĘKÓW

Karty muzyczne: Sound Vision 16 GOLD, Sound Vision 16 AISP, Wave Vision

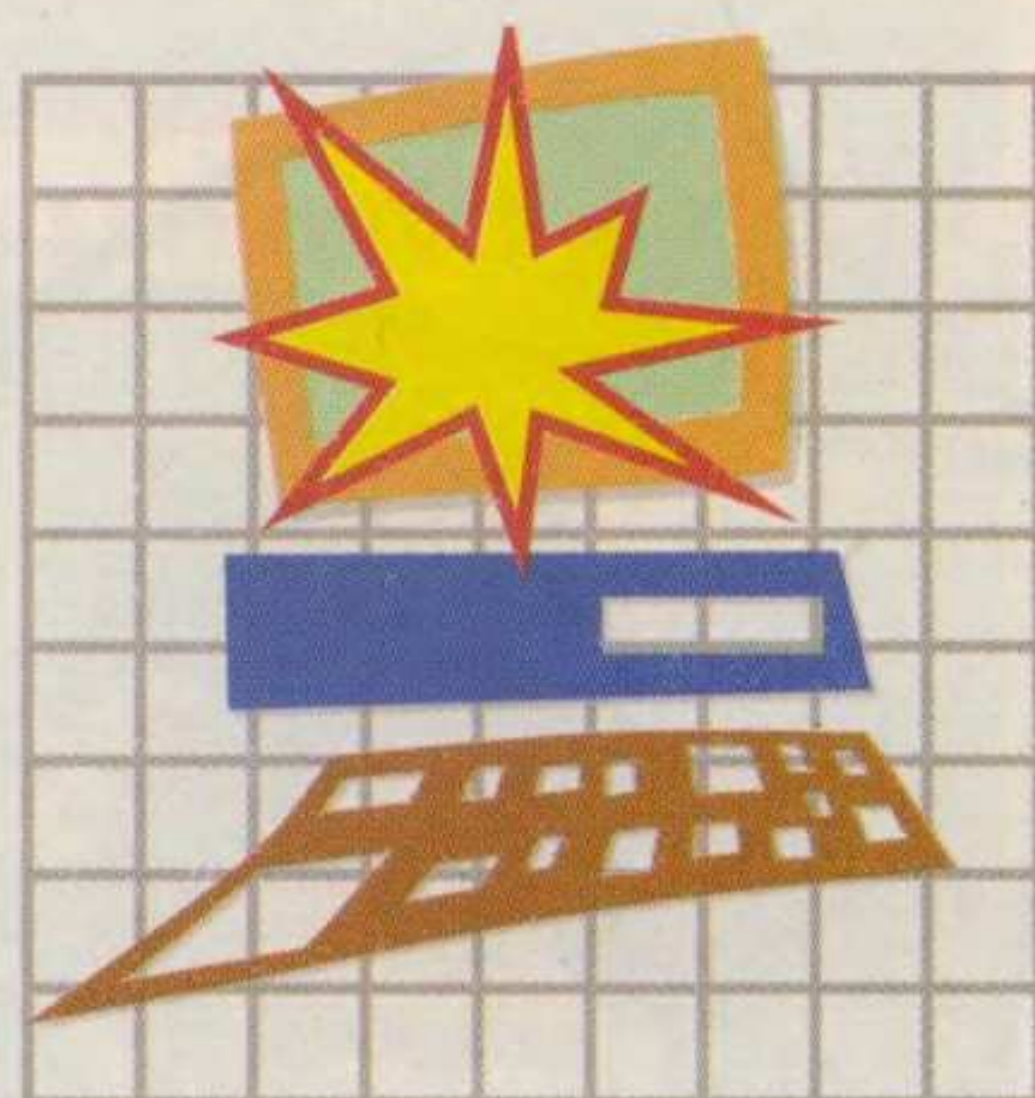
Sound Vision 16 GOLD i Sound Vision 16 AISP – to

ne i stereofoniczne (8- i 16-bitowe) z częstotliwością próbkowania od 5 kHz do 44,1 kHz (AISP do 48 kHz). Przy zapisie

dźwięk jest kompresowany: model GOLD stosuje kompresję AD-PCM i ESPCM, zaś AISP dodatkowo uława. Obie karty przy od-

pakiet Voyetra Multimedia i Monolog for Windows. Voyetra Multimedia to nic innego jak wieża (AudioStation) integrująca konsolę mikserską, odtwarzacz płyt Compact Disc, odgrywarke plików WAV i MID, zaś Monolog, jak sama nazwa wskazuje, to gadający (do siebie) komputer, czyli syntezytor mowy (oczywiście angielskiej).

Dźwięk w obu kartach generowany jest przez 20-kanalowy układ Yamaha YMF262 FM (OPL3), co oznacza niestety tworzenie dźwięku w oparciu o syntezy FM, ostatnio wypieraną przez technologię WT (Wave Table). Karty można jednak rozbudować o specjalne moduły WT zgodne z Wave Blaster. Taką nakładką jest m.in. Wave Vision. Po dołączeniu Wave Vision, karty stają się w pełni zgodne z General Midi i Roland MT-32. Moduł posiada 277 próbek dźwięków instrumentów muzycznych, zapisanych w 2 MB pamięci ROM i oferuje 16-kanalową, 24-głosową polifonię z



dźwięku i, co istotne, są naprawdę zgodne z wzorcowymi systemami (SB, Adlib). Obie karty przetestowałem ze wszystkimi grami, jakie mi wpadły w ręce (wspomnę tu tylko o starszym Wolfensteinie, nieco nowszych: Doom 2, Rise of the Triad, Lion King i sześciu grach Pinball) i to w wersjach standardowych i rozbudowanych (z modułem Wave Vision). Szczytem rozpusty było zainstalowanie jednocześnie obu kart i odpalenie Dooma w następującej konfiguracji: muzyczka z General Midi na Sound Vision 16 AISP, a 3D Space i efekty na Sound Vision GOLD – pełna kwadrofonia!

Taka zabawa jest jednak dosyć kosztowna – zaczynając od dołu ceny wyglądają następująco: Sound Vision 16 GOLD – 290 zł, Wave Vision – 300 zł i Sound Vision 16 AISP – 400 zł. Pocieszające jest jednak to, że zakupów można dokonać na raty: najpierw karta GOLD albo AISP, a potem dokupienie modułu Wave Vision.

Piotr Dybiec

16-bitowe karty muzyczne, zgodne z systemami Sound Blaster 1.0/2.0, Sound Blaster Pro, Adlib i Windows Sound System. Karty zostały wyposażone we wszystkie najpotrzebniejsze gniazda: wejście liniowe i mikrofonowe, wyjście na zewnętrzny wzmacniacz oraz słuchawki, port joysticka/MIDI oraz wewnętrzne gniazdo audio CD-ROM. Niestety, we wszystkie peryferia tj. przede wszystkim kolumny, ewentualnie mikrofon i oczywiście CD-ROM trzeba się zaopatrzyć we własnym zakresie. Karty mają zintegrowane interfejsy napędów CD-ROM Panasonic (CR-522, CR-523 i CR-562), Mitsumi (LU-001, LU005 i FX005) oraz Sony (CDU31A i CDU33A), wymagają jednak oryginalnych sterowników do posiadanego CD-ROM, koniecznie pracujących w trybie tzw. pollingu (np. w wypadku napędów Mitsumi jest to sterownik MTMCDS.SYS).

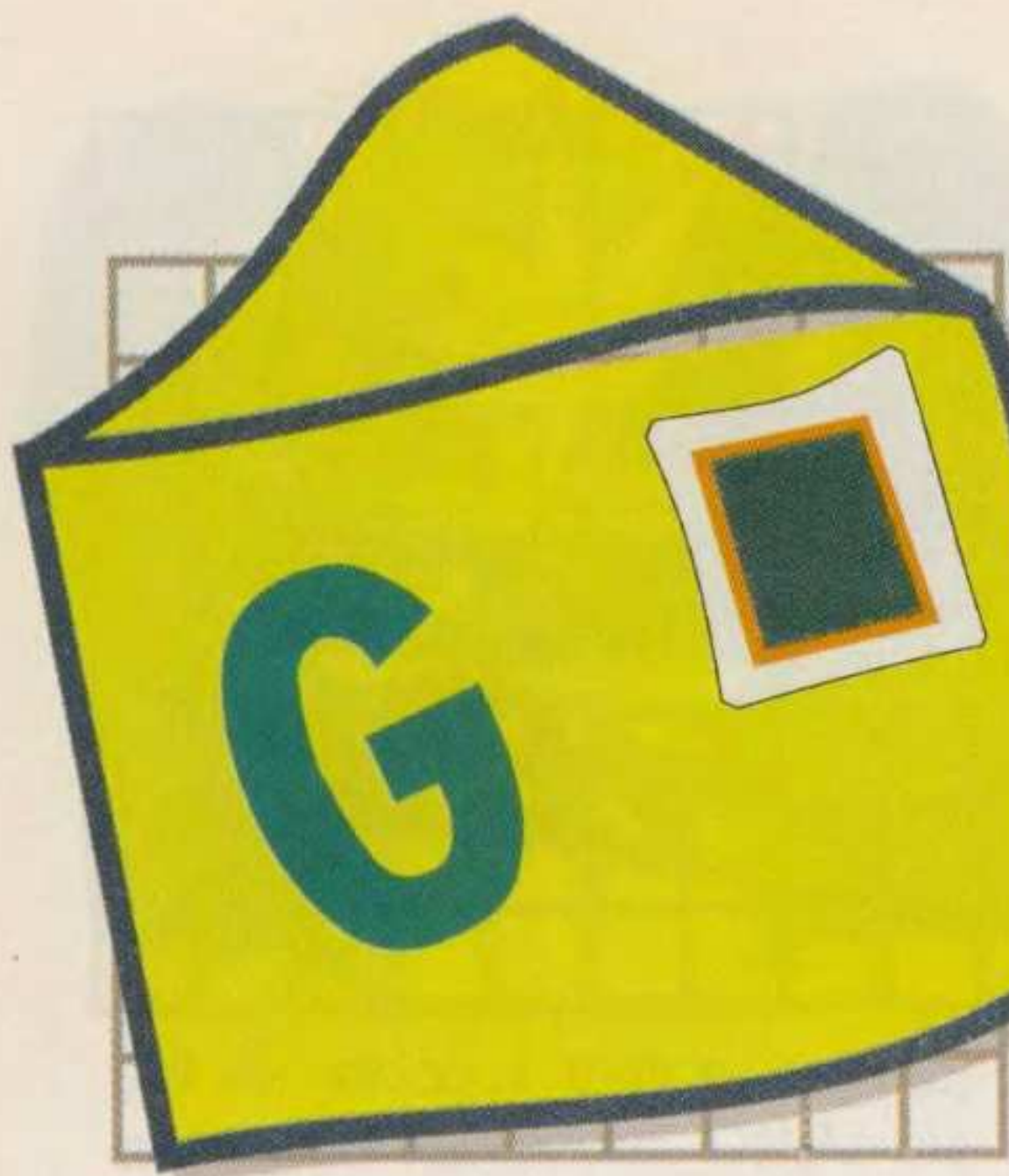
Karty nagrywają i odtwarzają próbki dźwiękowe monofonicz-

nie i stereofoniczne (8- i 16-bitowe) z częstotliwością próbkowania od 5 kHz do 44,1 kHz (AISP do 48 kHz). Przy zapisie dźwięk jest kompresowany: model GOLD stosuje kompresję AD-PCM i ESPCM, zaś AISP dodatkowo uława. Obie karty przy od-

jednoczesnym użyciem 16 różnych instrumentów. Karta AISP miała dodatkowo zainstalowany specjalny procesor 3D Space do tworzenia przestrzennych efektów dźwiękowych. Tak podrasowane karty dają już całkiem niezłe brzmienie



GAMBLER



REAKCJE REDAKCJI

nemu zegarem 100 MHz, którego używamy do parzenia kawy. Niestety, to rozwiązanie ma swoje wady. Najbardziej dotkliwą jest skażenie radioaktywne, które pozbawiło nas wszelkich naturalnych dla ludzkiego ciała wypukłości i przyczyniło się do klonowania licznych odnóży w zgoła nieoczekiwanych miejscach.

Mój pierwszy raz

Mój wzrok wylądował na pośladkach pewnej pani... hmm... no wiecie, tej ze strony 61. Po dokładnym przejrzeniu Gamblera okazało się, że jesteście jedną z tych jajcarskich gazetek, które kocham. Właśnie z tej przyczyny chciałbym z Wami współpracować, ale – wstyd mi to wyznać – jestem posiadaczem zagrożenia jądrowego, jakim jest małe Atari. Wiem, że to średniowieczna maszyna, jednak ma ona też swoje zalety. Po jej włączeniu nie muszę korzystać z kotłowni. Promieniowanie ciepłe, które ten sprzęt wydziela, ogrzewa nas i sąsiadów z góry.

**Łukasz Workus V,
Nowy Targ**

Termiczne zastosowania małego Atari są ze wszech miar pożyteczne, jednak pod tym względem Atari nie dotrzymuje pola procesorowi 8086 taktowa-

Gambler Sex CD

Chciałbym nawiązać do pozycji jednego z czytelników. Moglibyście dodawać do Gamblera dyskietkę, np. z programami shareware, freeware, z różnymi GIF-ami. Jeżeli nie co miesiąc, to możecie dodawać ją co kwartał lub pół roku.

It. col. Mark Shelly

Pracujemy właśnie nad ewentualną merytoryczną zawartością takowej dyskietki. Gdyby nam się udało, pozwoliłoby to na obniżenie jej kosztów do ok. 250 zł za sztukę i zapewniłoby zadowolenie szerokiego grona odbiorców. Na naszym pierwszym cover dysku znalazłoby się np. kilka napisanych w basicu gier oraz duża biblioteka obrazków w True Colorze. Przede wszystkim coś dla sadystów i zoofilów. Cykl 275 GIF-ów zatytułowanych „De Stroyer doi krowę” oraz wysublimowana erotyka w postaci McSona saute.

Ponieważ jednak przyjęliśmy, że będziemy wydawać dyskietkę co dwa lata, trochę jeszcze poczekajcie.

Zgubiono – znaleziono

Nadal pozostaję przy swojej opinii, że Prince of Persia może ukończyć każdy sprawny inaczej.

Prześmiewca, Kraków

Oto dwa nagle mlecze...

Jestem w posiadaniu gry Castles 2. Nie mam do niej opisu i nie mam możliwości zdobyć go nigdzie. Jest to gra, na temat której nic nie wiem. Dlatego piszę do Was z prośbą o przesłanie mi opisu do tej gry lub o zamieszczenie opisu na łamach Gamblera.

**Paweł Walczak,
Świebodzin**

Prośbę natychmiast spełniamy. Trzeba Ci wiedzieć, że jest to gra zręcznościowa, która wymaga użycia joysticka. W akcji bierzesz udział z pozycji rycerza pędzącego na koniu i nadziewającego na kopię countrymenów, czyli wieśniaków. Prawdłowo wydrygany chłopiec zaczyna śpiewać „Ode do radości”, a gracz zyskuje 100 punktów. Po „przekręceniu” licznika przystępujesz do budowy zamku, ale to

już prostactwo... [Mam nadzieję, że docenicie dowcip autora dzisiejszego odcinka Reakcji – gra polega właśnie na tym prostactwie – przyp. red.]

Hej! Starzy?! Chcecie wp...?

W domu (cholera) mam duży problem. Starzy cały czas dają mi kary na komputer. To mnie wkurza. Mówią, że się nie uczę, tylko gieruję. Zaapelujcie do nich. Niech mi dadzą trochę luzu! Przesyłam Wam mój autoportret rysowany cekaemem.

**Michał Mięsoł,
Dłużyna Dolna**

Autoportret jest świetny. Używamy go jako środka dopingującego do wzmożonego wysiłku w redakcyjnej sławojce. Jest przyjemnie. Rodziców gorąco pozdrawiamy, a gdyby ciągle stawiali Ci kością w gardle, to... no cóż, może przyjedziemy. Zgredaktor jest kawalerem Krzyża Maltańskiego, więc jego przewodnictwo w grupie szturmowej Gamblera powinno zagwarantować uwolnienie Cię od tyranii i despotyzmu rodziny.

Niebezpieczny wybuch

W mieście powiatowym Gronkowie, na skutek nieostrożnego obchodzenia się, nastąpił niespodziewany wybuch zbioro-

Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi Gamblera umożliwiamy ich zakup.

W tabelce podane są numery, dostępne jeszcze w sprzedaży (niestety, nakłady pozostałych już wyczerpane). Wystarczy zaznaczyć na kuponie wybrany numer Gamblera (lub numery) oraz wpisać czytelnik swój adres, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o.

PKO BP IX 0/Warszawa

1599-318121-136

prześłać do redakcji. Cena każdego egzemplarza wynosi 2 zł (20 tys. zł).

☐ 5/94

☐ 6/94

☐ 8/94

☐ 9/94

☐ 10/94

☐ 11/94

☐ 12/94

☐ 1/95

☐ 2/95

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Adres

Data

*wego entuzjazmu. Wybuch za-
żegnano odczytując publicznie
dane dotyczące niedociągnięć.
Dwóch osobników entuzjazmu-
jących się w dalszym ciągu –
zatrzymano.

**Markus Obwisus,
Jeziorany**

Pilnie przestudiowali-
śmy tomik Twojej poezji
nadesłany na karcie pa-
piero w kratę klasy trze-
ciej i doradzamy raczej
oddanie się publicystyce
i prozie, które być może
będziemy publikować
gdzieś w Gamblerze (z
dokładnością zbliżoną
do Variatkowa). Jedna-
kowoż dalsze onanistycz-
ne praktyki i próba na-
śladownictwa liryki rymo-
wanej mogą się skoń-
czyć tylko w jeden spo-
sób. Pobiciem przez czy-
telników. A tak na mar-
ginesie – w Gronkowi-
cach zatrzymano McSo-
na i De Stroyera.

Dobranoc

O.K. Po pierwsze.
Zaskoczy Was pew-
nie fakt, że napisał
do nas japoński rol-
nik kamikadze Ken-
dzi-Kanda z Pozna-
nia. A teraz mniej
ważne sprawy. Być
może dziwicie się,
czemu listy, które do
nas wysyłacie uka-
zują się po długim
okresie „oczekiwa-

nia”. Niestety, tak to
już jest. Reakcje re-
dakcji składamy do
druku trochę wcze-
śniej, a listy – tak jak
wino – nabierają z
wiekiem mocy.
Zresztą dzięki temu
mamy więcej czasu,
aby zająć się bar-
dziej aktualnymi
grami. Niektórzy z
Was mogą również
poczuć się urażeni,
że zamieściliśmy
mniej istotne części
ich listów i „chowa-
my głowę w pia-
sek”, nie publikując
obfitej ilości blu-
zgów, jakie na nas
spadają. Działa to
też w drugą stronę
– nie piszemy o
nadsyłanych przez
Was pochwałach,
pisemnych i finanso-
wych wyrazach
uznania, epistolach
pełnych aprobat i
pozytywnych opinii
o naszym socjali-
stycznym trudzie –
jednym słowem, o
tych wszystkich ce-
lulozowych orga-
nizmach, którymi nas
zasypujecie.

Papa Corleone

Nintendo®

Lody? Kino? Wrotki? NIE!

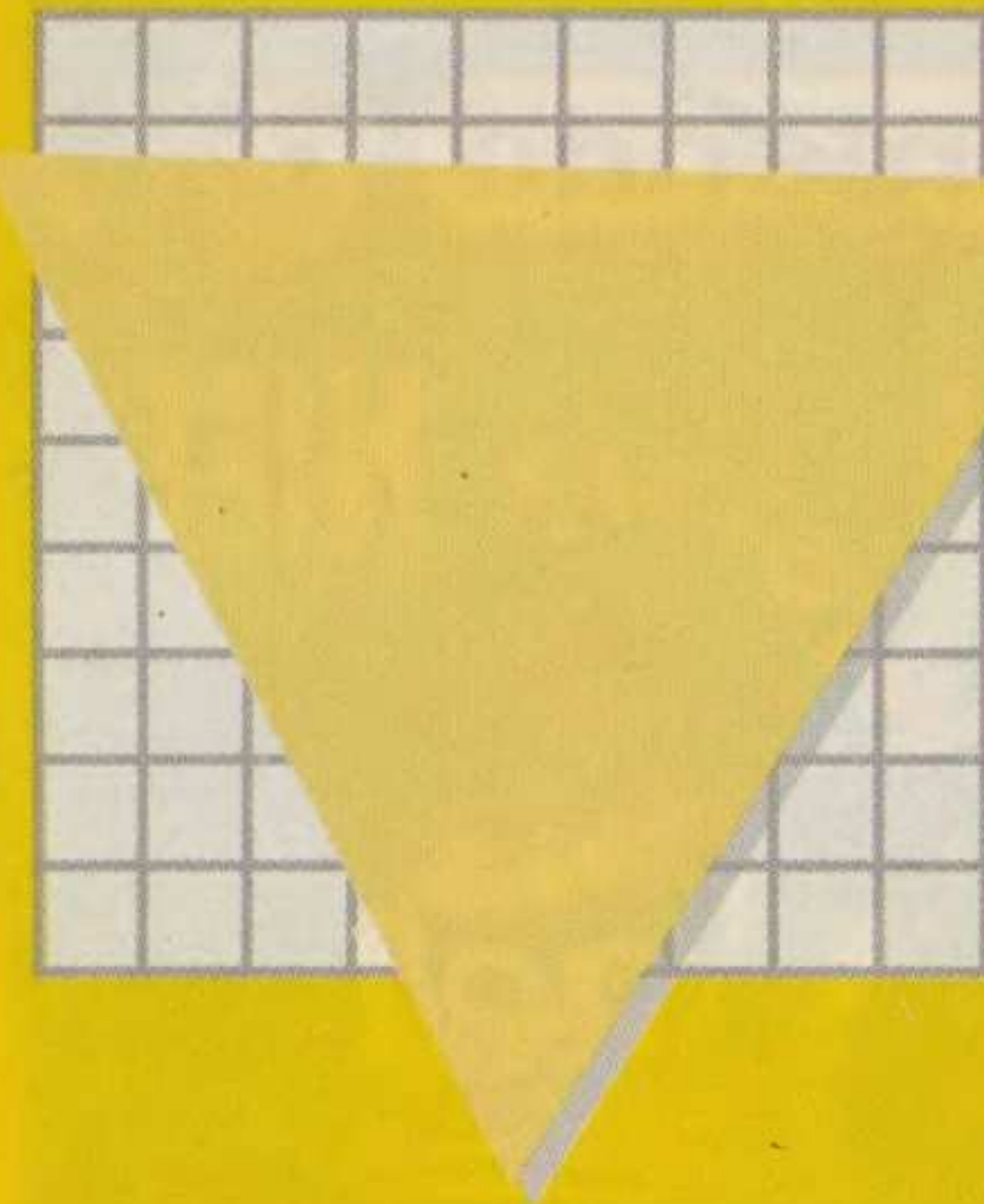
tylko odjazdowe gry elektroniczne Nintendo!

Warto na nie oszczędzać.

ATM Sp. z o.o. poleca pełną gamę gier Nintendo: NES, Super NES i Game Boy.

Informacje o punktach sprzedaży: tel. (0-2) 610 63 52.

Poszukujemy sklepów i hurtowni chętnych do współpracy.



From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: Salvator

Ave tego tamtego (Hi there)!

Jesteście chrześcijanami? Wierzyście w zbawienie? Brawo! Więc nie czytajcie dalej tego tekstu i darujcie De Stroyerowi jego bezbożność. Ostatecznie, wychował się w komunistycznej szkole, czytał „Czuka i Heka” oraz „Samotny Biały Żagiel”, a także oglądał „Stawkę większą niż życie” i „Czterech Pancernych”.

Wyobrażacie sobie Chrystusa dzisiaj? Spróbuję przedstawić parę przypowieści z życia współczesnego Zbawiciela, żeby wybić Wam z głowy Ewangelię i parę innych rzeczy. Może lubicie te sprawy. Bóg niewątpliwie z Wami. Ale – czasy się zmieniały...

Przypowieść pierwsza: rozmowa z mędrkami

Chrystus (milczy)

Mędrzec Lenin: Bo wie pan. My to w tego Boga nie bardzo...

Chrystus: Wiem. Ale ja...

Mędrzec Lenin (dobitnie): Tylko pan.

Chrystus: Nie. Mam jeszcze dwunastu...

Mędrzec Marks: My zawsze mieliśmy więcej. (Wyjaśniająco) Lepsza propaganda.

Chrystus: Ale ja mógłbym zbawić...

Mędrzec Stalin: My CIĄGLE zbawialiśmy!

Chrystus: Ale...

Mędrzec Stalin: Faszysta!

Chrystus: Ja?!

Mędrzec Stalin: Tak. Pan. Bo pan jest przeciw Żydom!

Chrystus: Przecież...

Mędrzec Marks: Wiemy. Pan jest Żydem. To nie szkodzi. Żydzi są przeciw Żydom. W tym i ja. Zresztą – wszyscy są przeciw Żydom. I demokracji. Oprócz moich uczniów.

Chrystus: Ja...

Mędrzec Wyszyński: Pan się nie tłumaczy. Pan jest antysemitą. Nacjonalistą. Ergo – faszysta!

Chrystus: Nacjonalistą? Jestem synem Bożym!

Mędrzec Wyszyński: Znamy takich. Pakowaliśmy ich do psychiatrii. Albo na Kottłass.

Chrystus: Jestem gotów na krzyż!

Mędrzec Dzierżyński: Ha, ha! Krzyż! To za łatwe. Przybijemy pana, a pan potem – nie daj Boże – zmartwychwstanie! Nie ma lekko. Żadnego krzyżyka nie będzie. Tylko przewencyjny obóz za obrazę moralności.

Chrystus: Moralności?!

Rabin (mędrzec) **Weiss** (pojedynawczo): No dobra. Moralność to może za mocne. Chociaż – nie! Przecież pan twierdzi, że jest synem Bożym. To obraża naszą moralność i uczucia religijne.

Chrystus: Religii...?

[Dygresja: SERDECZNIE pana doctora przepraszam. Beznadziejnie Bezrozumnie Waląc Rozpaczliwie – De Stroyer.]

Mędrzec Stalin: Tak. Jestem chrześcijaninem. Byłem w seminarium.

Chrystus: Semi...?

Mędrzec Stalin: Tylko nie semi! Ani ja semita, ani semita! Od semimondówek będzie wymyślał! Jestem Gruzinem.

Chrystus: Gruz...?

Mędrzec Dzierżyński: Gruz z nami, lecz nie przeciw nam!

Chrystus: Sołówki? Katyń? Czczenia?

Mędrzec Stalin: Sołówki? Tam był teatr. I Gorki nawet widział. Napisał potem sztukę „Kanał Biełomor”. Sajęs fikszyn. Aha. Fajki takie były. Z g... wprawdzie, ale palili...

Mędrzec Chruszczow: Katyń? To Stalin! Ujawniłbym! Ale – z powodów niezależnych, choć słusznych – urawniłem...

Mędrzec Gorbaczow: Czczenia? Jelcyn!

Mędrzec Jelcyn: To Graczow. Schlał się na sylwestra i wjechał groźnie. A ja potem płakałem...

Mędrzec Stalin: Borys! Ty też pijesz za dużo. U mnie dawno byś przestał. Jagoda miał niezłą odwykówkę.

Mędrzec Beria (chrząka): To warzyszu generalissimusie! Ja...

Mędrzec Chruszczow: Ławrientij! My ciebie...

Mędrzec Stalin: Mnie to też wyście...

Chrystus (wtrąca się): A nie prościej by było uwierzyć...?

Mędrce (chórem): Ależ my wierzymy!!

Chrystus: W co?

Mędrce (chórem): W internacjonalizm!

Chrystus (nie bardzo wiedząc, co ma powiedzieć): Amen.

De Stroyer: Chapeau bas! (Franc. „czapki z głów”. Vive de Thorez et Blum!)

KONFERENCJA DR. DE STROYERA

Przypowieść druga: próba nawrócenia jawnogrzeszniaka

Chrystus: Dzień dobry. Jestem Zbawicielem.

Jawnogrzesznik: Pan wybaczy. Czytam Sartre’a.

Chrystus: To bezbożnik!

Jawnogrzesznik: A czytał go pan?

Chrystus: Nie. Po co? Przecież jestem wszechwiedzący.

Jawnogrzesznik: Wariat?!

Chrystus: Mówiłem, że jestem Zbawicielem.

Jawnogrzesznik: Jasne. Pan poczeka... (kręci na pogotowie)

Chrystus: Tylko niech pan nie wzywa reanimacyjnej.

Jawnogrzesznik: Taki głupi to ja... (załapuje) Skąd pan wie, dokąd dzwonię?!

Chrystus (wyjaśniająco): Wszechwiedzący.

Jawnogrzesznik (łączy się): Proszę natychmiast resocjalizacyjną z dziełami Lenina! Jak najszybciej. Tak! Pały również potrzebne. I zimny prysznic.

Chrystus (mamrocze): Jestem nieśmiertelny. Nieskończony.

Jawnogrzesznik (dodaje): I proszę materializm dialektyczny w ampułkach. Dla mnie (odkłada słuchawkę). To chyba nie Bóg? Prędeż UFO...

Obrazek trzeci: przemiana wody w wino

Chrystus wchodzi na imprezę.

Apostoł I: Alpaga się skończył!

Chrystus: Nie piję alpagi.

Apostoł I: Ale my...

Chrystus: Tyle razy wam powtarzałem...

Apostoł II: Ale...

Chrystus (wyjmuje walkie-talkie): Syn do Ojca! Syn do Ojca...! (szum, po chwili nieartykułowane dźwięki)

Chrystus (do mikrofonu): Tata?! Tata?! Co robić?

Tata (z głośnika): Wrzuć proszek numer 3 do zlewozmywaka.

Chrystus wrzuca. W zlewozmywaku bulgoce, dymi...

Tata (z głośnika): Powiedz im, żeby spróbowali.

Chrystus (do apostołów): Chłopa! W zlewozmywaku...

Apostołowie (próbują).

Apostoł I: Alpa! Alpa!

Apostoł II: Lepsza od patyka!

Gospodyni przyjęcia: Jezul Bez siary!!! (Pada na kolana po paru łykach) Wierzę! Naprawdę wierzę! Nawet w Bogu!!!

Chrystus (po cichu wyciągając piersiówe – do siebie): Nie miesza. Głowa potem boli. A wierzyć to dawno bym przestał, gdyby nie to radio... (dotyka w kieszeni walkie-talkie)

Przypowieść ostatnia: ostatnia wieczerza

Chrystus (proroczo): Nie ukrzyżują mnie. Śmiechem zabiją.

Apostołowie (chórem): Ha, ha, ha! Greetz!

Origin: *Apostole mysza chodziła. Bo to we windowsach.*

Słowo na sobotę

RANDALL ZOSTAJE ZREHABILITOWANY

Biedny Randall. Mówią mu, że nie lubi ludzi i w dodatku jest rasistą. A Randall wcale nie chodzi na mecze koszykówki i nie krzyczy do co poniektórych zawodników „eee, malpa, chcesz banana?”. Randall wcale nie chodzi w skórce i glanach – Randall nawet nie jest lysy! Randall ma doskonały stosunek do osób odmiennej rasy, a nawet miał doskonałe stosunki z pewną Mulatką i pewną Chinką z Hongkongu. Tak więc nie ma najmniejszego powodu, aby postonować Randalla. Ba, Randall kocha nawet Żydów, choć to już naprawdę ciężko sobie wyobrazić. Ale tak właśnie jest, bo serce Randalla pełne jest miłości. Randall nie lubi tylko pajaków i krokodyli, węży i małych psów, ludzi w białych skarpetkach i mokasynach z frędzelkami, kobiet, które za dużo piją, mężczyzn, którzy piją za mało, Litwinów, bo nie chcą nam oddać Wilna, Ukraińców, bo nie chcą nam oddać Lwowa, Rosjan, bo mają złote zęby, komunistów, bo wydają nasze podatki na zasilki dla różnych obszczymurków, księży, bo zajmują się głównie modleniem do forsycincento, bo jest najgorszym samochodem na świecie (Randall wie, bo go miał), bałaganu, bo świadczy o niechlujstwie, porządku, bo świadczy o pedanterii, osób z pod znaku Panny, bo są nudne, bogatych, bo są aroganccy i biednych, bo są upierdliwi, gier komputerowych, bo zajmują cenny czas, wiecznych płór, bo zostawiają kleksy, Zdżicha Kowalskiego, bo mu śmierz z gęby, doktora De Stroyera, bo dostał w prezencie 25 centów (a Randall nic nie dostał), Gazety Wyborczej, bo Randall nie zamierza nic wybierać, zupy szparagowej, bo po niej dostaje się mdłości, dużych cycków, bo Randall ma małe dlonie, Murzynów, bo ich nie widać na jezdni i Białych, bo ich nie widać na śniegu, ludzi, którzy mu nie pozwalają palić papierosów tam, gdzie by chciał, savoir-vivre'u, bo Randall chce jeść kurczaka palcami (i od tego czasu ambasada USA już go nie zaprasza na przyjęcia), dzie wic, bo wrzeszczą, jakby się działo Bóg wie co, mężatek, bo siedzieć w szafie nie jest wygodnie, homoseksualistów, bo Randall jest śliczny i ciągle go zaczepiają, wyrzucania śmieci i mycia naczyń, bo nikt tego nie lubi, odkurzacza, bo właśnie się zepsuł, psa, bo mu żeźarli chomika do spółki z kotem, kota, bo mu żeźarli chomika do spółki z psem, chomika, bo dał się żeźreć, króla Ka-

zimierza Wielkiego, bo wszyscy dostają jego portrety – tylko nie Randall, wódki, bo po niej boli głowa, niedzieli, bo dźwięk dzwonów nie jest dobry na kaca, zimy, bo Randall zgubił narty i lata, bo wtedy Randall narty znalazł, ceny piwa, bo jest za wysoka, swojej pensji, bo jest za niska.

Tak więc, sami widzicie, że Randall właściwie kocha cały świat, a wyjątki są nieliczne i niewarte wspomnienia.

Aby pokazać swą dobrą wolę i udowodnić, że nie drzemie w nim nawet krzyna nacjonalizmu, Randall postanowił pośmiać się dzisiaj z Polaków.

podpisano: duch Hopkirka (wzruszony i sprawiedliwy)

Dzisiaj będzie o dowcipach. O dowcipach o Polakach. I to nie o tych amerykańskich polish jokes, które są wyjątkowo głupie (zresztą, co Amerykanie wymyślili mądrego poza prezydentem Reaganem, hamburgerami i dzinsami?), wulgarnie i nieśmieszne. Będzie o polskich dowcipach o Polakach, które są zgrabne, śliczne i pełne finezji jak, nie przymierzając, Naomi Campbell. Udowodnimy za ich pomocą kilka тез. A oto one (tezy i dowcipy):

1) POLAK WIE CZEGO CHCE.

Polak złowił złotą rybkę – Puść mnie dobry człowieku – mówi rybka – a spełnię twoje trzy życzenia. Polak zastanawia się chwilę. – No dobrze – odpowiada. – Chciałbym, aby całe to jezioro było z wódki. Rybka machnęła płetwami i stało się. – A jakie jest twoje drugie życzenie? – Chciałbym, żeby rzeka, która wpływa do tego jeziora, była też cała z wódki. Rybka machnęła płetwami i stało się. – A trzecie życzenie? – pyta. Polak zastanawia się dłuższą chwilę. – No, to jeszcze pół litra – mówi w końcu.

2) POLAK JEST ZNAWCĄ.

Ogłoszono zawody kiperów (czyli znawców alkoholu) i w finale znaleźli się: Polak, Francuz i Szkot. Francuzowi dano kieliszek czerwonego wina. Ten powąchał, posmakował i powiedział: – Bordeaux, ze zbiorów z 1983 r., wzgórze południowo-wschodnie w winnicy pana Le-

febre'a. Wspaniale – zachwycili się sędziowie i podali Szkotowi szklaneczkę whisky. Ten powąchał, posmakował i mówi: Czterdzieści dwa lata, z okręgu Kilkenny. Rewelacyjnie – znów zachwycili się sędziowie i podali Polakowi szklaneczkę bimbru. Polak wypił jednym haustem i mówi: – Żytnia... No, nie, co za wstyd – skomentowali sędziowie – taki błąd. Chwileczkę – mówi Polak – Żytnia 72 mieszkania 30.

3) POLAK NIGDY NIE TRACI ZIMNEJ KRWI.

Polak, Rosjanin i Anglik lecieli samolotem. Nagle zaczęły się palić silniki. A jednocześnie okazało się, że są tylko dwa spadochrony. – Dobrze – mówi Polak – wy ratujcie się. Ja zostaję. Wiecie: Bóg, Honor, Ojczyzna i te sprawy. Anglik i Rosjanin wyskoczyli, Polak został. Ale w pewnym momencie szybujący w powietrzu Anglik widzi Polaka, który leci obok niego i również ma rozpostarty spadochron. – A więc znalazłeś trzeci? – ucieszył się Anglik. – Nie – śmieje się Polak – ale Wania na gaśnicy poleciał.

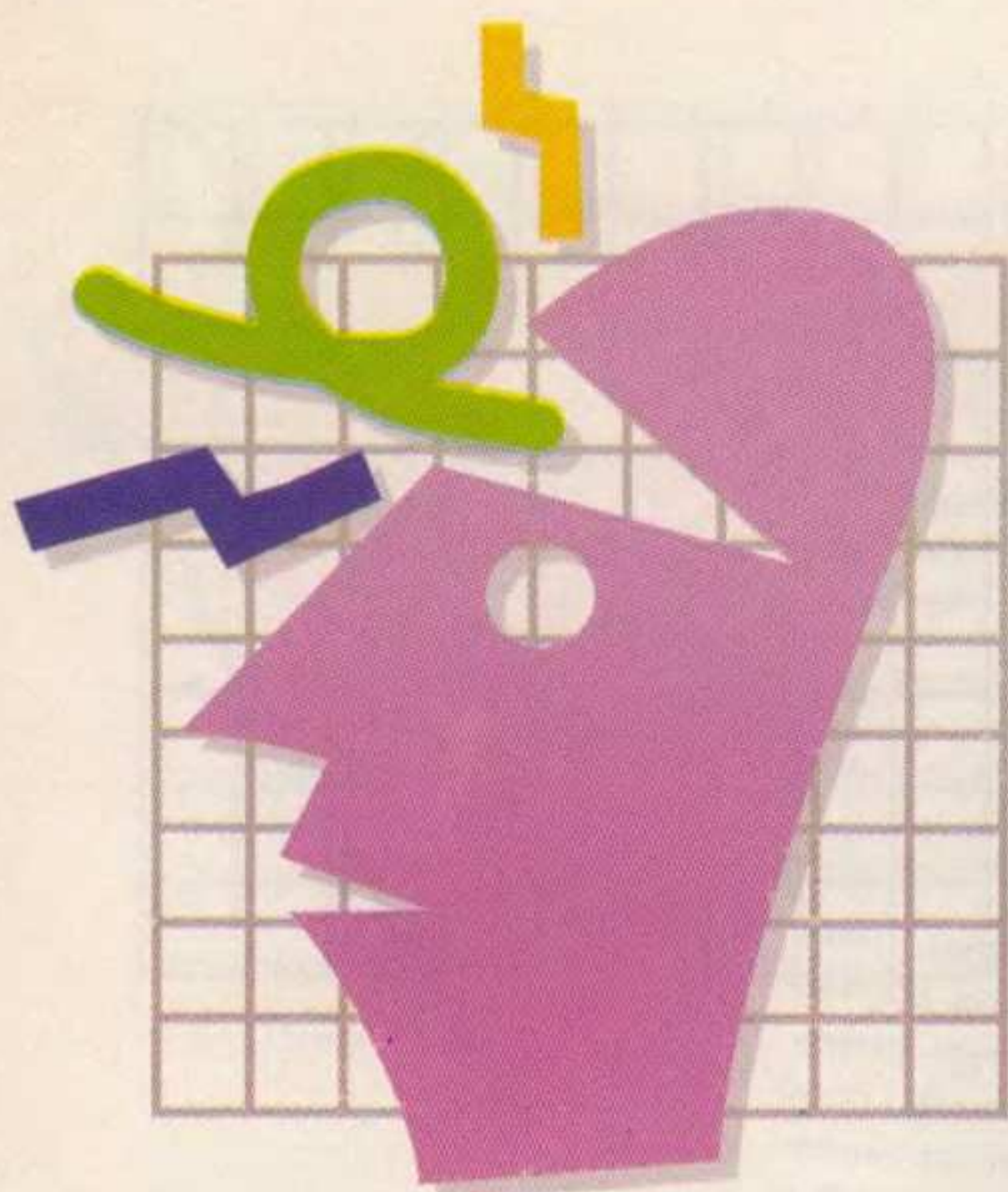
4) POLAK ZADZIWIĄ TALENTAMI.

Diabeł uwięził Polaka, Rosjanina i Niemca w maleńkich, pustych celach więziennych i dał każdemu po dwie stalowe kulki. Potem powiedział: – Musicie wymyślić coś, co mnie zadziwi. Macie piętnaście minut, aby wykombinować jakąś sztuczkę. Poczekał piętnaście minut i wraca. Niemiec rzucił jedną kulkę w powietrze i trafił w nią drugą, a potem obie spadły mu na dłoń. – No nieźle – powiada diabeł – ale specjalnie mnie to nie zadziwiło. Idzie więc do Rosjanina. Ten położył jedną kulkę na ziemi, a drugą rzucił o ścianę. Kulka odbiła się rykoszetem od wszystkich ścian, a potem trafiła w tę leżącą na ziemi i zatrzymała się obok. – Nie najgorzej – stwierdził diabeł – ale czegoś mi w tym brakuje. Idzie więc do Polaka. A Polak jedną kulkę zgubił, a drugą zepsuł.

O, i to tyle na dzisiaj. Bez komentarza. Poza jednym komentarzem: jak ktoś jeszcze powie, że jestem brutalny, niesprawiedliwy, niegrzeczny, że nie lubię ludzi, że jestem złośliwy albo czepiam się byle czego, to zrobię z nim to, co don Corleone kazał zrobić z koniem Jacka Wolfa (jak nie wiecie, co kazał zrobić, to przeczytajcie sobie Ojca Chrzestnego).

Randall





Magic Death



Głupi jesteś? Nie? Latasz samolotami wojskowymi? Nie? Grasz w bilard? Nie? A może chcesz się zabawić w Sherlocka Holmesa? Tak? No, to się baw, ja popatrzę...

The Magic Death – to gra policyjna pod Windows. Celem jej jest rozwiązanie tajemnicy morderstwa pewnej panienki, naukowca ds. antropologii. Na miejscu zbrodni znaleziono kurczaka. Poza tym rytualne rysunki i inne ślady. Jakże? Sam odkryjesz. Musisz się też zastanowić, czy to rzeczywiście było morderstwo rytualne, czy też na takie miało wyglądać.

Masz 6 godzin gry. Każda czynność, analiza, wywiad, zabiera Ci od kilku do kilkunastu minut. Amerykańska procedura postępowania może zadziwić – najpierw trzeba zdobyć informacje i zwołać konferencję prasową, w czasie której musisz bezbłędnie odpowiedzieć na zadane pytania. To otwiera drugi etap postępowania karnego, łącznie z aresztowaniem podejrzanego i przygotowaniem dokumentów dla sądu.

Posługiwanie się grą jest łatwe. Wiele jest sekwencji tylko mówionych, a nie wszyscy młodzi gracze są „perfect in English”. Zapewniam, że załączone do gry filmy chodzą nawet na zwykłym Tridencie – nie powinienś więc mieć kłopotów technicznych.

Pytania zadawane na konferencji prasowej dotyczą wielu spraw, nawet takich dupereli, jak odległość miejsca zamieszkania danego podejrzanego (jest 12 takich osób) od miejsca zbrodni. Amerykańscy dziennikarze to idioci, ale trzeba przez nich przebrnąć.

Nie ukrywam, że nie bardzo ta gra mnie zaciękała. Nie mam po prostu zacięcia do szukania morderców, natomiast sam chętnie strzelam. Są jednak amatorzy rozwiązywania zagadek kryminalnych. Zastanówcie się jednak przed kupnem gry – scenariusz jest jeden, komputer nie zmienia go losowo. A szkoda.

Pora kończyć, idę na obiad. Będzie to kurczak. Usmażony. Nie całkiem rytualnie. Za to z dobrym sosem!

Dystrybutor: Windpol, Warszawa, ul. Tamka 37, tel. 635-00-71. Cena z VAT: 59 zł (590 tys. szł)



THE MAGIC DEATH
Creative Multimedia '94
Logiczna
IBM PC CD-ROM

Grafika		75%
Dźwięk		80%
Grywalność		90%
Pomysł		90%
Ogółem		85%

Maciej Warzecha

Sango

Ostatnią nowością w dziedzinie mordobicia jest Sango Fighter 2. Z intro (kiepskiej jakości, mimo rozdzielczości 800x600) wynika, że na turniej zjechali się rozmaitej maści wojownicy.

Każda z szesnastu postaci ma swój repertuar ciosów, kopnięć i, co najważniejsze, ciosów specjalnych. Są to sami faceci – tak brakuje możliwości dokopania kobiecie! Można natomiast wdeptać w ziemię jakiegoś dziadka. Zazwyczaj jednak, przynajmniej na początku,



sukcesem będzie wygranie chociaż jednej rundy z całej walki – dopóki nie odkryje się ciosów specjalnych, gdyż komputer nie ma pojęcia o honorowej rywalizacji i używa ich bez umiaru. W przeciwieństwie do Mortal Kombat, brak jest krwi. Tu też tłucze się przeciwnika, ale pacjent umiera z powodu obrażeń wewnętrznych, a nie wyrwania czaszki razem z kręgosłupem.

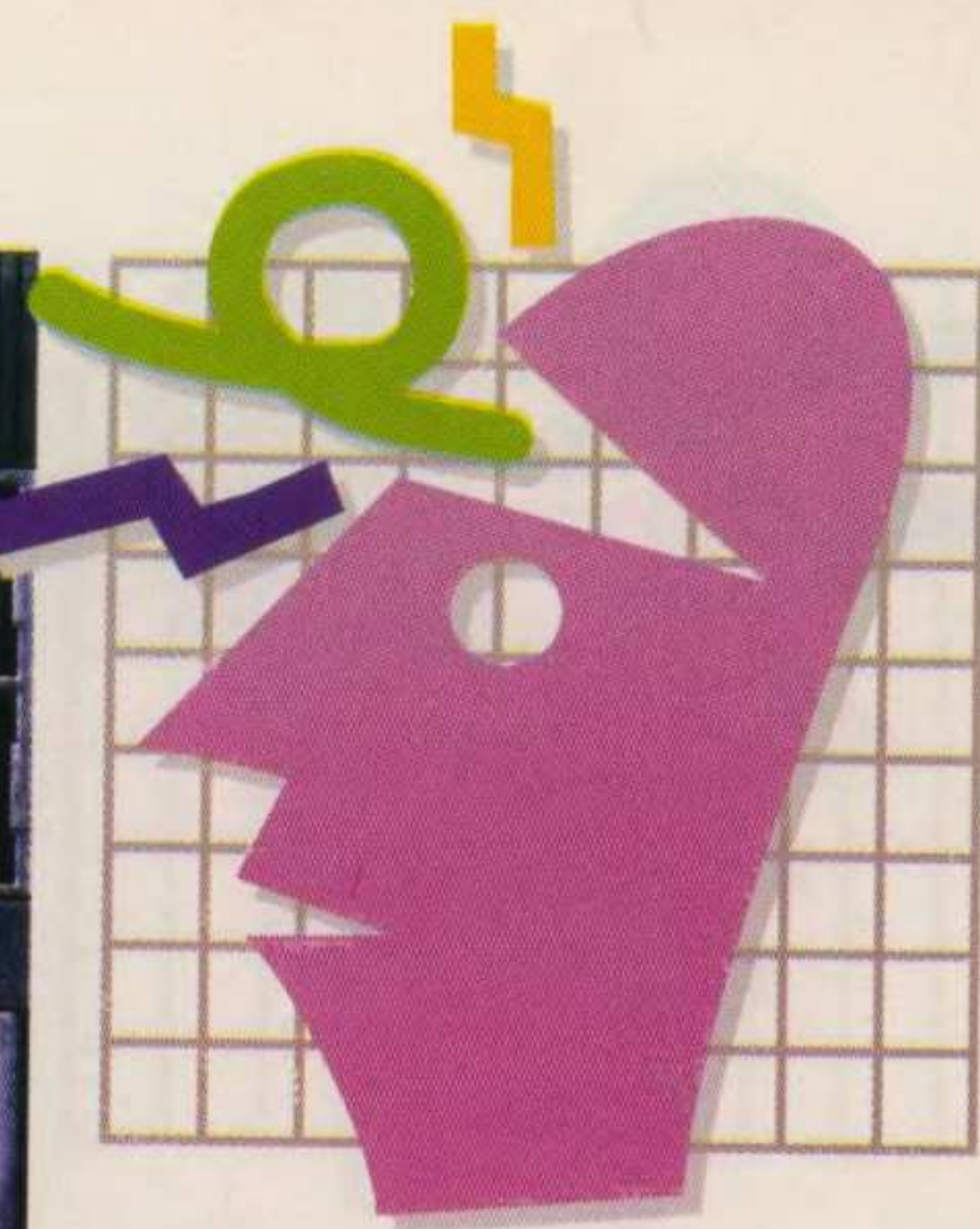
Postacie wyrysowane są z dużą dokładnością, w stylu trochę komiksowym. Można walczyć i jako grubas, i dziadzio, i wojownik z krwi i kości. Jednak dziadek też potrafi tak przypier... że rodzona matka nie pozna, zaś grubas uderza z obu pięści na raz, a jak kopnie z rozpędu...

Muzyka przygrywająca podczas gry jest niezła. Dźwięki towarzyszące przemocy na ekranie są zazwyczaj różnymi wariantami okrzyków „Haaaaj!!!”, „Hoo!” czy sapnięć „Uhhh!” człowieka w d... kopanego przez życie. Ciosom specjal-

Fighter 2

nym towarzyszą specjalne odgłosy – dłuższe kombinacje normalnych dźwięków. Jest to w zasadzie ścieżka dźwiękowa, poglobna do znanych z filmów karate prod. chińskiej. Sami wiecie. Podskoki na drugie piętro z ziemi i tym podobne „realności”.

Dostępne są opcje turnieju, walki treningowej z komputerem lub walki na dwóch graczy, kolejno pierwsza, druga i trzecia pozycja od prawej w Menu. Pierwsza pozycja od lewej – to wyjście do



Space Federation

Nieczęsto zdarza mi się oglądać grę, którą można uhonorować Złotym Knotem. Space Federation może się poszczycić nominacją do tej nagrody.

W XXIII wieku reprezentanci siedmiu wrogich ras zebrali się, aby podyskutować o przyszłości galaktyki. Niestety, planeta, na której negocjowali, wybuchła. Tak rozpoczęła się wojna, która ma doprowadzić Cię do stworzenia Federacji Kosmicznej. Tak przynajmniej głosi tytuł gry.

Gra przeznaczona jest dla 1–4 graczy (dwóch może grać, posługując się klawiaturą, dwóch – joystickami). O jej ubóstwie najlepiej świadczy zestaw klawiszy sterujących: Del, Ins oraz strzałkowe. Opanowanie tej pozornie prostej klawiszologii jest bardzo denerwujące, zaś obsługa gry – wyjątkowo niezręczna.

Rozgrywka też nie ma nic wspólnego ani ze strzelaninami w kosmosie (które bardzo lubię), ani z kosmiczną strategią (którą też lubię). Możesz osiedlać się na innych planetach (w całej wielkiej galaktyce jest ich dosłownie kilka), budować tam infrastrukturę (kopalnie, fabryki, osiedla mieszkalne, porty kosmiczne, obronę itp.) oraz tworzyć flotę kosmiczną. Budowanie jest stresujące, gdyż szybko kończą się pieniądze (na wyższych poziomach trudności) i można sobie tylko poobgryzać paznokcie. Natomiast sterowani przez komputer przeciwnicy nie próżnują...

Walki w kosmosie wyglądają zupełnie idiotycznie – jakieś stateczki, które lecą, obracają się, włączają się, pluja ogniem. Kompletna głupota – daleko stąd do prostoty i logiki walk z Master of Orion.

Do gry dołączono muzykę w postaci plików MOD. Nie jest ona żadną rewelacją, a właśnie kosmiczno-planetaryne gry mają znakomite tradycje muzyczne (Dune, Wing Commander, gry Lucas Arts, a nawet Master of Orion)...

Nie polecam tej gry – mimo ładnej (ale nieczytelnej) grafiki i w miarę dobrego dźwięku – nie nadaje się ona do poważnej zabawy. Przynajmniej dla miłośników „prawdziwych” walk kosmicznych czy galaktycznej strategii.



DOS. Po przegranej walce (oczywiście nie podczas turnieju) można uleczyć swojego zawodnika, lub skazać go na śmierć i zacząć od początku. Ogólnie rzecz biorąc, jest to jeszcze jedna nawalanka, ani lepsza, ani gorsza od innych. Typowa. Szkoda tylko, że po chińsku.

Wiktor Kozłowski

SANGO FIGHTER 2

Panda Entertain. 1995
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		75%
Dźwięk		80%
Grywalność		70%
Pomysł		80%
Ogółem		75%



SPACE FEDERATION

Interplay 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		75%
Grywalność		10%
Pomysł		10%
Ogółem		40%

Maciej Warzecha

Eko akwarium

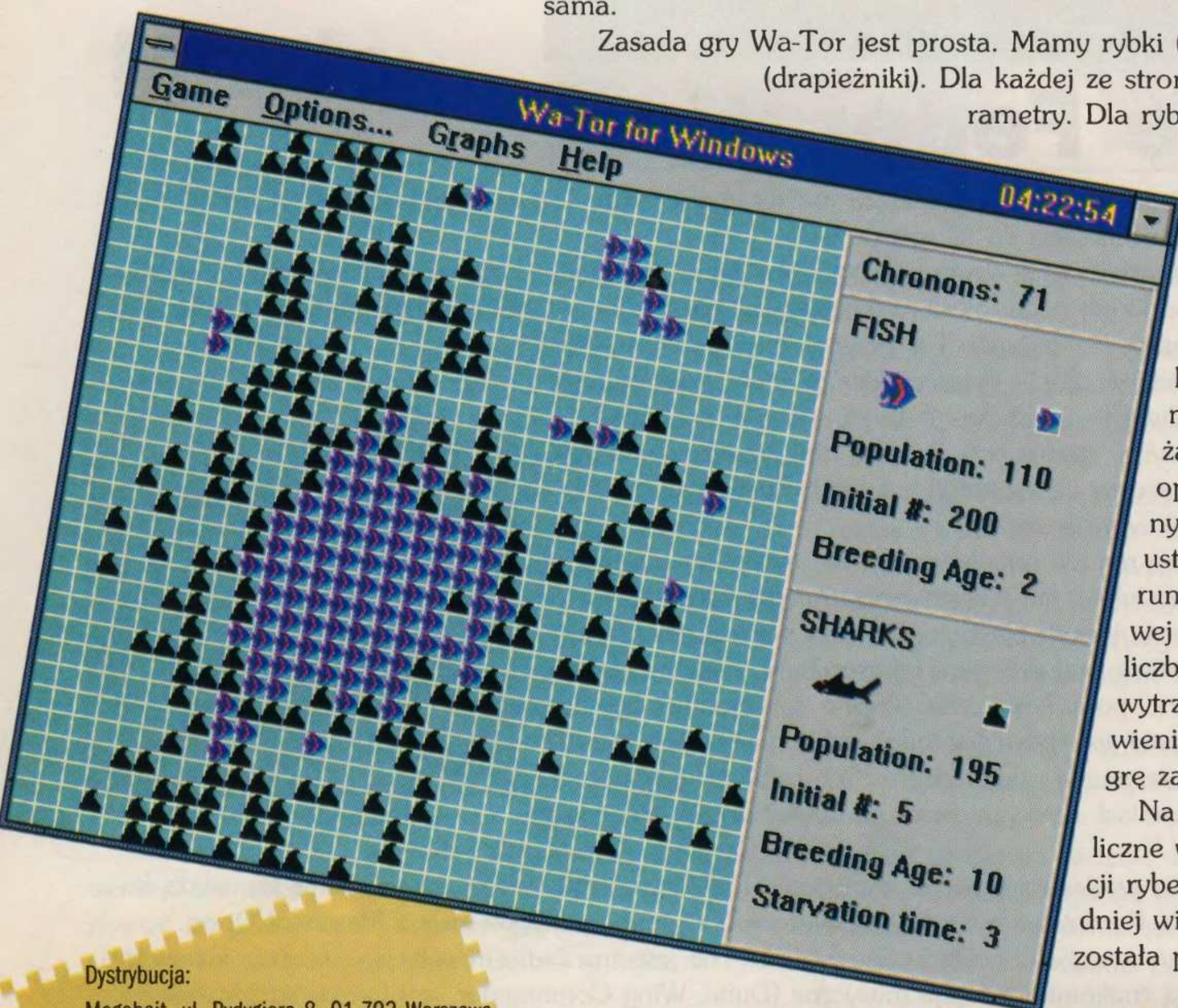
Wa-Tor należy do gier rzadko goszczących na biurkach szkolnej młodzieży, natomiast wielce cenionych przez studentów biologii (i nie tylko). Wa-Tor to gra ekologiczna!

W każdej „normalnej” grze możemy w mniejszy lub większy sposób wpływać na bieg wydarzeń w czasie rozgrywki. Cechą charakterystyczną gier (czy – jak kto woli – symulacji) ekologicznych jest ograniczona (lub żadna) możliwość ingerowania w trakcie samej rozgrywki. Od eksperymentatora (bo określenie „gracz” nie bardzo pasuje do tak dostojnych programów) wymaga się odpowiedniego ustalenia parametrów początkowych. Reszta robi się sama.

Zasada gry Wa-Tor jest prosta. Mamy rybki (ofiary) i rekiny (drapieżniki). Dla każdej ze stron ustalamy jej parametry. Dla rybek – ich początkową

ilczbę oraz czas uzyskania dojrzałości płciowej (tzn. liczbę tur gry, po upływie których rybka może się rozmnażać). Dla rekinów, oprócz analogicznych parametrów, ustalamy także warunki śmierci głodowej (maksymalną liczbę tur, które rekin wytrzyma bez pożywienia). No i możemy grę zapuszczać.

Na uwagę zasługują liczne wykresy: populacji rybek i rekinów, średniej wieku itp. Cała gra została pomyślana jako



Dystrybucja:

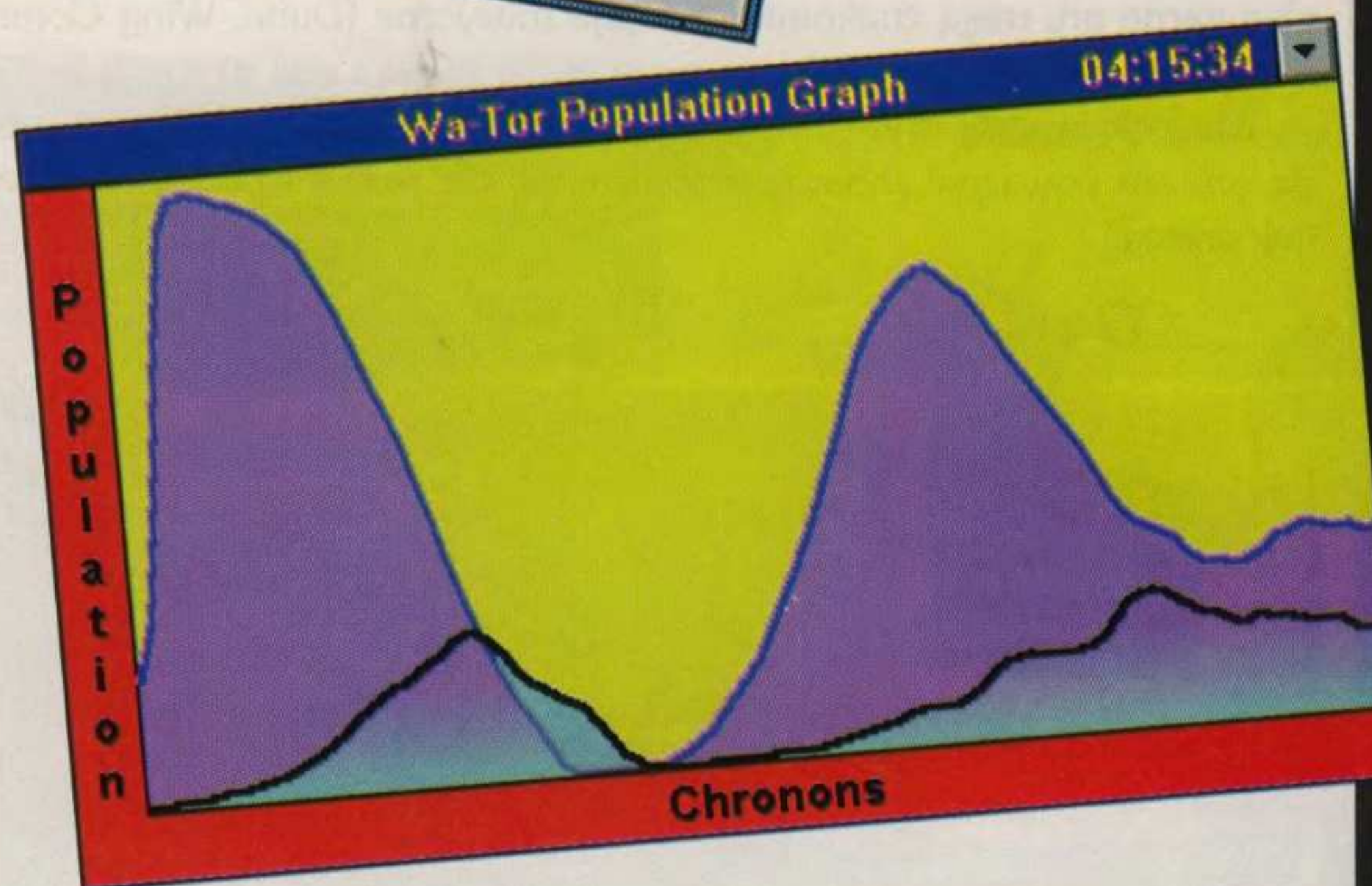
Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa,
tel./faks 669-39-68, 669-39-82.

Dysk CD „Games Expert”

WA-TOR

Dr Warren Kovach 1993
Logiczna
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		brak
Grywalność		100%
Pomysł		100%
Ogółem		95%



pouczająca symulacja „przyrodniczej gospodarki rynkowej”. Dobierając różne parametry początkowe możemy łatwo przekonać się, w jaki sposób zachowują się populacje rybek i rekinów i jaka jest między nimi współzależność. W naszym świecie odpowiednikiem rybek może być Gambler, zaś rekinów – Drodzy Czytelnicy... Mam tylko cichą nadzieję, że wy Gamblera nie zjadacie. Bo mnożyć się, oczywiście, możecie!

Maciej Warzecha



Od tej gry oczekiwałem bardzo dużo – w końcu przygodówka o objętości 60 MB nie zdarza się co dzień. Przeliczyłem się jednak – okazało się, że nie obsługuje ona GUS (lame!!!). Z początku nawet emulacja SB nie chciała ruszyć, jednak odpowiednia konfiguracja rozwiązała problem dźwięku. Tak więc musiałem się zadowolić piszczeniem i skwierczeniem emulowanego syntezatora FM. Podczas grania muzyka okazała się całkiem przyjemna, nawet „perkusja” była stereo.

Na szczęście fajowa graficzka nadrabia luki. Cała gierka chodzi w trybie 640x480, 256 kolorów. Tło wygląda na rysowane ręcznie, a następnie wskanowane. Kolory są troszkę wyblakłe, ale można się do tego przyzwyczaić. Wszystko, łącznie z ludzikami, wygląda jak komiks lub film animowany.

Efekt jest cool, domy dookoła koślawe, ludziska wyglądają, jakby po nich traktor przejechał, ale co najważniejsze, gra jest obficie nasączona dobrym humorem, wyszydzającym rosyjski komunizm. Jak to zobaczyła moja siostra, stwierdziła, że całe szczęście, iż nie zrobiono takiej gry o Polsce, bo przecież u nas było parę lat temu całkiem podobnie.

Akcja gry dzieje się w Rosji. Głównym bohaterem jest Doug – chudy lalusz w okularkach, któremu do małego mózdzka wpadł niegłupi pomysł kradzieży korony cara Iwana Straszliwego. Korona ta leży sobie spokojnie w Kremlu (przekształconym w muzeum). Strzeżona jest przez zapadnie, sensory, fotokomórki, kamery i inne tego typu graty, tak że prawie nie sposób się do niej nawet zbliżyć.

W Rosji w momencie odwiedzin naszego złodziejaszka zachodzi wiele wielkich przemian. Przede wszystkim kończy się era komunizmu i wkracza wielkimi krokami kapitalizm. Pociąga to za sobą szereg interesujących zmian.



uczyć – wagaruje, żeby zagrać sobie na automacie firmy Lenintendo lub posłuchać Rolling Soviets. Sześcioletni Sasza zasuwa do kiosku po najnowsze wydanie PlayBorisa. Potentat oprogramowania, MoscowSoft, zalewa rynek coraz większą ilością bądziwnego softu. Najpopularniejszym trunkiem, dostępnym w kioskach z Fat Foodem za jednego rublodolara, jest Vodka Cola. Kapitalizm nie usunął jednak wszystkich wad komunizmu. Długobrodzi ludzie nadal stoją w trzykilometrowych kolejkach, gdyż po paru miesiącach przywieziono ostrza do maszyn do golenia.

Ogólnie rzecz biorąc, The Big Red Adventure jest gierką godną polecenia, ale raczej dla posiadaczy Sound Blasterów. Chociaż na pewno TBRA spodoba się każdemu fanowi przygódówek, a przynajmniej poprawi zły humor w pochmurny dzień.

PIŁA

BIG RED ADVENTURE

Core Design 1995
Przygodowa
IBM PC

Grafika		85%
Dźwięk		75%
Grywalność		75%
Pomysł		80%
Ogółem		80%

Whizz

Czy chciałbyś się przenieść w świat pełen wymaginowanych postaci i przedmiotów? Zamień się więc w małego, słodkiego króliczka ubranego w smoking i cudowny cylinder na głowie. Potrenuj choć trochę sprawność fizyczną, a przede wszystkim – skoczność. Pora rozpocząć wyścig ku balonikowi, który przeniesie Cię do jeszcze bardziej zwariowanego świata. Biegnij szybko, bo czas jest dla Ciebie śmiertelnym wrogiem. Na drodze staje skacząca karta – to inny świat, dziwny, ale za to prześmieszny i miły. Co Cię spotka? Nie mam zielonego pojęcia. Jedno jest pewne – byle szybciej do kolorowego balonu.

Whizz to gra platformowa przeznaczona dla wszystkich graczy – od 1 (no, może trochę więcej) do 100 lat. W zabawie tej przeistaczamy się w królika i podróżujemy po czterech dziwnych światach, szukając wyjścia. Tam czeka balon, który przenosi naszą osobę na kolejny poziom. Światy są cztery: Grassy Plains – można tam spotkać smoki i drepczące deski, które chcą nas pozbawić życia; Gambleland – świat biegających clownów, skaczących kart, bomb



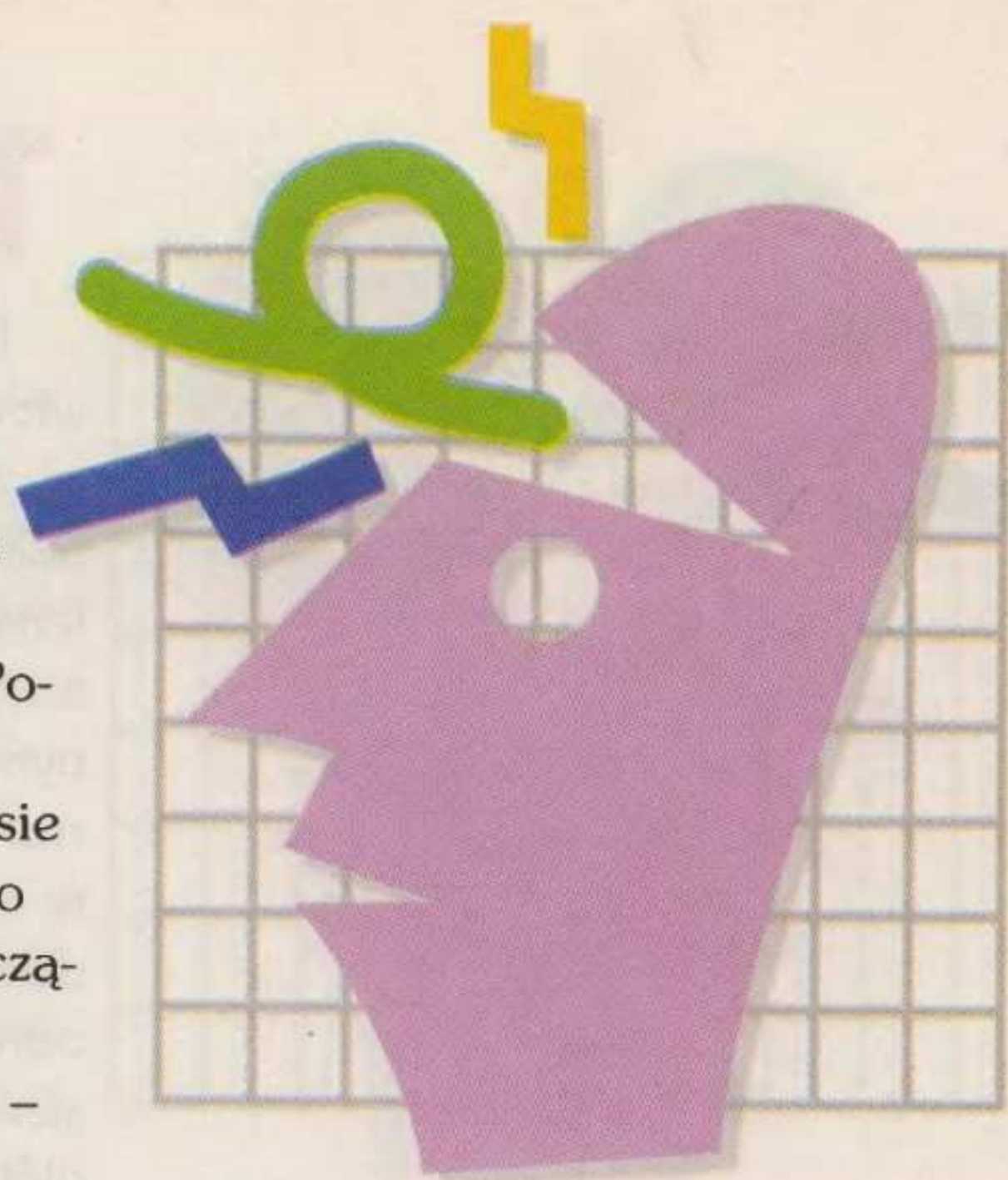
oraz figur szachowych; Sandy Shores – tu włączą się po piasku raki i homary, zewsząd toczą się białoczerwone piłki, a porządku pilnują piraci, oraz Snowy Peaks – zimowy, mroźny świat ryb, pingwinów, krwiożerczych rekinów i prawdziwych, odpornych na mróz mężczyzn w skórzanych kubrakach.

Tyle o przestrzeni, w której przyjdzie nam się znaleźć. Jeżeli zabraknie Ci czasu – staraj się odnaleźć klepsydrę. Odpalanie rakiet i zbieranie chorągiewek dostarczy cennych punktów, co może być nagrodzone kolejną główką zajaczka.

W grze mamy do czynienia z dobrą trójwymiarową grafiką. Istnieje możliwość wyłączenia podkładu rysunkowego, który spowalnia działanie programu na wolniejszych maszynach. Zabawę z króliczkiem uprzyjemnia miła muzyka. Wymagania programu, jak na dzisiejsze czasy, niezbyt duże: 386, VGA, karta dźwiękowa i 5 MB na „twardzielu”. Znajomość angielskiego nie jest wymagana – gra ma polską instrukcję.

Dariusz Pietrzykowski

Dystrybucja w Polsce: MarkSoft, ul Lipińska 2, 01-833 Warszawa



WHIZZ

Flair 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		85%
Dźwięk		85%
Grywalność		85%
Pomysł		80%
Ogółem		80%

Terminal Terror

Daleki krewny pogromcy faszystów, Blaskowitza, Nick Hunter wkracza na scenę. Do wypełnienia ma misję wymagającą odwagi, zręczności i sokolego oka. Gra Terminal Terror nie jest jednak prostym plagiatem Wolfensteina. W zalewie programów wolfensteinopodobnych i doomopodobnych wyróżnia się tym, iż autorzy zapragnęli poprawić pomysły firmy ID Software. I w pewnym stopniu im się to udało. Co prawda, nie należy po Terminal Terror oczekiwać wyrafinowanej przygody intelektualnej, ale w końcu to „strzelanina”, a nie gra przygodowa. Liczyć się będzie przede wszystkim refleks i manualna sprawność. Lecz, w odróżnieniu od Doom czy Wolfensteina, w Terminal Terror nasz główny bohater, aby wypełnić cele

misji – a nie sprowadzają się one do wyrżnięcia wszystkich przeciwników – będzie musiał z pewnymi osobami pogadać (i zdobyć interesujące informacje), a nawet trochę pomyśleć (!). Strzelanie do wszystkiego, co się rusza, skończy się oplakanie – zabicie przypadkowego cywila jest karane ostro i natychmiastowo.



Pewne różnice można zaobserwować w samym interfejsie użytkownika. Mianowicie w Terminal Terror staje się możliwe kolekcjonowanie ekwipunku, a więc można mieć w plecaku np. zapasowe apteczki lub broń i amunicję. I korzystać z nich wtedy, kiedy sami uznamy za stosowne.

TERMINAL TERROR

Expert Software 1995
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		50%
Dźwięk		65%
Grywalność		75%
Pomysł		80%
Ogółem		55%



ce i kto liczy na fajerwerki w stylu Doom – ten się srodze zawiedzie.

Tak więc Terminal Terror, moim skromnym zdaniem, raczej nie będzie rynkowym hitem. Ale miłośnicy „strzelanin” mogą spróbować wcielić się w Huntera. Bo cóż lepszego można zrobić, czekając na Doom III?

Jacek Piekara



Niestety, można mieć spore zastrzeżenia do grafiki i płynności animacji. Wnętrza budynków sprawiają wrażenie umownej makiety, a postacie przeciwników wyrysowane są topornie. Jak to się ma do Wolfensteina, gdzie mogliśmy obserwować ból czy strach pojawiający się na twarzach Niemców? Efekty wizualne (np. w czasie oddawania strzału) również są zupełnie niezadowolają-

Rally Cha

Dawno nie jeździłem żadnymi samochodzikami na moim Pececie. Kiedyś posuwałem równo w Test Drive III albo Stunts, ale to było dawno, dawno temu. Dziś jednak dostała się w moje łapska ciepłutka gierka o powyższej tematyce – Rally Championship.

Jak sama nazwa wskazuje – są to wyścigi samochodów. Nie jest to jednak żaden symulator – patrzysz na swój pojazd od zewnątrz. Nie od tyłu, jak to jest np. w grze Lotus lub Out Run, ale z ukosa od góry. Nie dość że samochodziki są trójwymiarowe, to jeszcze bardzo ładnie ray-trace'owane (tj. ciekawie odbijają się na nich promienie światła w zależności od kąta patrzenia). Niestety, pociąga to za sobą m.in. brak płynności w animacji.

W grze masz przejechać w jak najkrótszym czasie kręty odcinek drogi. Do wyboru są czte-



ry znacznie różniące się trasy. Możesz wariować po ulicach miasta, lawirować między murzyńskimi wioskami, ślizgać się po lodzie lub ciapać swoim samochodem w błotku. Na plus Rally Championship trzeba zaliczyć sposób zachowania się wozu w różnych warunkach jazdy – gdy jedziesz po śniegu, bardzo łatwo o poślizg, a nawet dachowanko, za to na pustyni samochód ma już dosyć dobrą przyczepność do podłoża.

Dużą wadą gierki jest to, że gdy w wyniku poślizgu zderzysz się z jakimś biedaczkiem stojącym na poboczu, to delikwent nawet nie drgnie, a Twój pojazd odbije się od niego jak od trampoliny. Nawet sobie nie wyobrażasz, ile wysiłku włożyłem w próbę wpadnięcia do sadzawki... i nic – nie da się, bo autko odbija się od jej brzegu.

Podobają mi się za to ślady opon, pozostawiane przez sa-



Dystrybucja w Polsce: MarkSoft, ul Lipińska 2, 01-833 Warszawa

Championship

mochoły po poślizgu. Na śniegu tworzą one tor Twojej jazdy, ale np. w mieście pojawiają się tylko wtedy, gdy gwałtownie ruszysz lub zahamujesz, albo wpadniesz w poślizg. Na pustyni ich odpowiednikiem jest kurz, który unosi się przez cały odcinek drogi.

Jak na porządną gierkę przystało, do wyboru masz kilka niezłych modeli: Toyota Celica, Peugeot 207, Porsche 911, Ford Escort, Opel Calibra oraz Lancia Delta. Pojazdy również zachowują się różnie, np. do jazdy po lodzie, gdzie wymagany jest szybki samochód o niskim zawieszeniu, najlepiej nadaje się Porsche.

Na koniec muszę się przyczepić do dźwięku. Każda współczesna gra powinna obsługiwać kratę Gravis Ultra Sound. Jednak Rally Championship chodzi tylko i wyłącznie na starym, po-



czciwym SB, a żeby było śmieszniej, milczy na emulatorze Sound Blasterka na GUS. Za to kartofle z Flair Software mają u mnie dużą krechę.

PiŁA (pila@maloka.waw.pl)

Burn Time

Muszę w końcu namówić kogoś, aby się do mnie przyłączył. Może wspólnie uda nam się zdobyć władzę nad tym rozległym, pustynnym terytorium. Klimat nie sprzyja naszej wyprawie. Musimy bardzo oszczędnie gospodarować zapasami żywności i wody. Najpierw odwiedzimy Gold Town, a potem zajrzemy do jaskiń Big Hole. Może znajdziemy tam kawałek drutu, albo nawet zepsutą pompę... Jak to przyjemnie pomarzyć. Czeka nas trudne chwile i wielu z nas nie przetrwa tej ciężkiej próby, ale muszę pamiętać, że to ja jestem realizatorem tego śmiałego przedsięwzięcia i powinienem opiekować się moimi ludźmi do ostatnich dni.



Naszym celem jest całkowite zawładnięcie obszarem, po którym się poruszamy. Jest to kraina zniszczona przez wojnę atomową. Tu i ówdzie rozsiane są ruiny miast i mniejszych osad, a także klasztory, opuszczone i skażone fabryki oraz skałiste góry. Chcąc zawładnąć jakimś miastem, musimy pozostawić tam odpowiedzialną i zdolną do

Tak może wyglądać początek Burn Time – bardzo nietypowej gry role-playing firmy Max Design. Muszę przyznać, że nie jestem miłośnikiem gier tego typu, ale ta naprawdę „wciągnęła mnie po uszy”.



przetrwania osobę z kręgu naszych podwładnych. Ludzie – najemnicy, technicy i naukowcy – przechodzą pod nasze rozkazy w zamian za mięso psów lub węży. Przeszukując jaskinie i ruiny możemy zdobyć rozmaite przedmioty, które wymieniamy potem na np. maskę gazową,

broń palną lub wodę i jedzenie. W większych miastach możemy skorzystać z usług trzech ważnych postaci: handlarza, szynkarza i krwawego doktora.



Strona graficzna została zrobiona na przyzwoitym poziomie. Mile widziana karta dźwiękowa – możemy usłyszeć parę przyjemnych głosów, efektów i delikatną muzykę kojącą nasze przemęczone uszy.

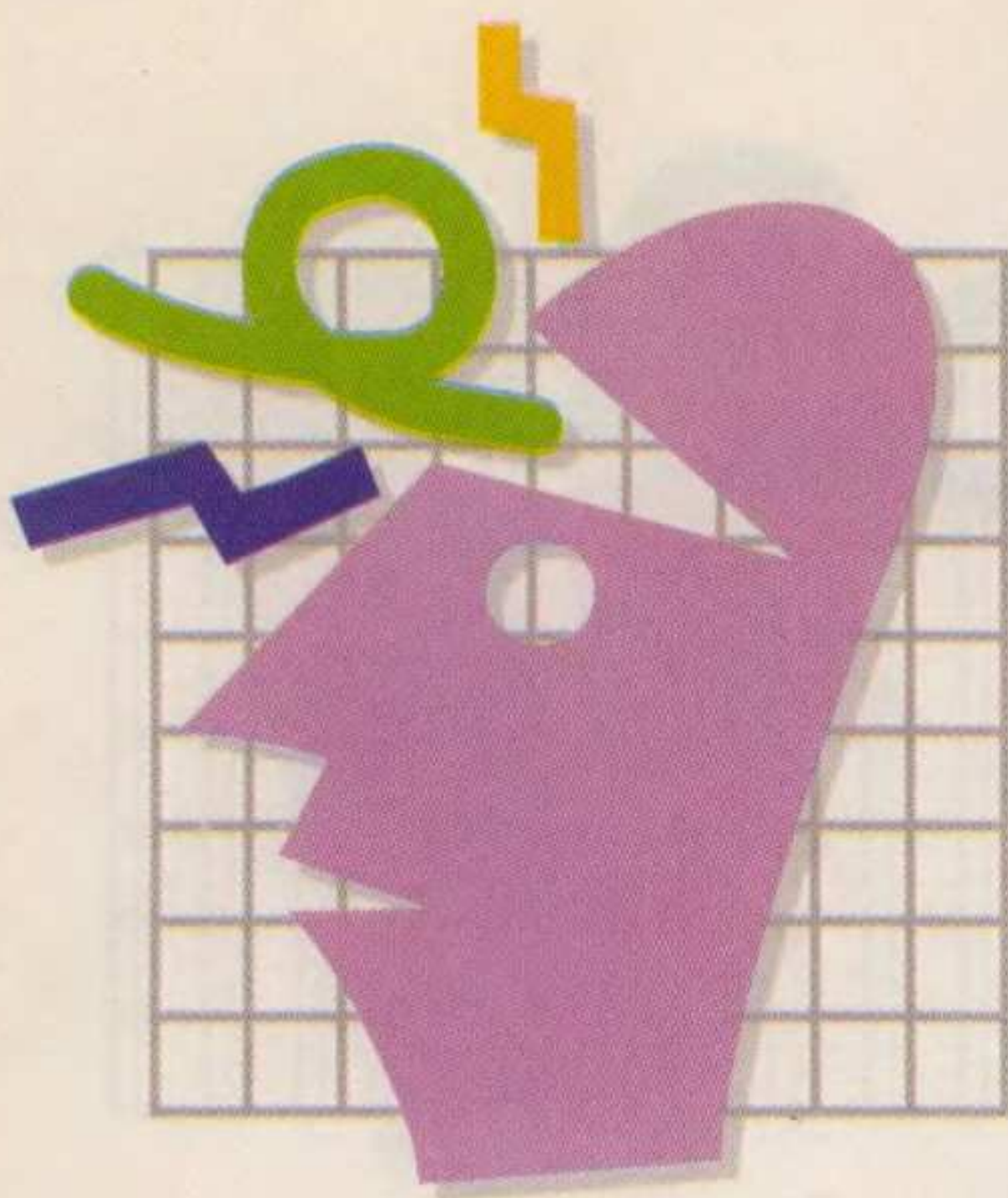
Dariusz Pietrzykowski

RALLY CHAMPIONSHIP
Flair Software 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika	80%
Dźwięk	50%
Grywalność	70%
Pomysł	70%
Ogółem	75%

BURN TIME
Max Design 1994
Role-playing
IBM PC

Grafika	75%
Dźwięk	80%
Grywalność	80%
Pomysł	90%
Ogółem	80%



Alone in the Dark III

Kiedy Carnby (nasz detektyw) zostanie przez złe moce pokonany, możemy obejrzeć całkiem smaczne zakończenie (Carnby wisi głową nad ogniskiem, Carnby jest biczowany nad pentagramem). Ale, uwaga, uwaga!, bohater może też zostać wskrzeszony przez starego Indianina i wtedy przemierza świat w ciele pumy.

Niestety, zachowano taki sam interfejs użytkownika jak w części pierwszej i drugiej. A co było dobre kilka lat temu, niekoniecznie musi być dobre dzisiaj. Prze-


chodzenie z opcji walki do szukania czy użycie przedmiotu – to wymaga wchodzenia i wychodzenia do menu inwentarza. Czy nie prościej było rzecz rozwiązać jak w Doomie? Naciskasz jeden klawisz i po kłopotcie. Nic się również nie zmieniło w sposobie przedstawiania świata. Nadal widzimy dość topornie wykonaną sylwetkę głównego bohatera, którą dyrygujemy za pomocą klawiszy kursora. A w miarę, jak detektyw przechodzi do innych części pomieszczenia, ujawniają się dodatkowe szczegóły. Rozwiązanie nie dość, że nielogiczne (człowiek przecież ogarnia od

razu pełen obraz) – to jeszcze niewygodne dla gracza. Nie mówię już o tym, że kiedy pošlemy Carnby'ego w ślepy zaułek, to zaczyna bezsensownie przebierać nogami przy ścianie.

Tak więc Alone in the Dark III nie zachwyca. Programiści z Infogrames po prostu powielili stary schemat (który przyniósł im sukces rynkowy), ale wykazali minimum pomysłowości i fantazji. A kto nie idzie do przodu, ten zostaje w tyle.

Jacek Piekara

Trzecia część gry firmy Infogrames jest jeszcze potężniejsza od pierwszej i drugiej. Przeszło 50 MB – nie w kij dmuchał. Tym razem nasz dzielny detektyw będzie wyświetlał liczne tajemnice i walczył z równie licznymi wrogami w pięknej scenerii Dzikiego Zachodu. Ach, te wymarłe, pustynne miasteczka, opuszczone kopalnie, tajemnicze miejsca. Ach, ci niebezpieczni rewolwerowcy. A oprócz walki, jak to w cyklu Alone in the Dark, będzie rozwiązywanie coraz bardziej skomplikowanych zagadek, znajdowanie wielu mniej lub bardziej użytecznych przedmiotów, zapoznawanie się z historiami spisany-
mi w porzuconych pamiętnikach.



**ALONE
IN THE DARK III**

Infogrames 1995
Przygodowa
IBM PC

Grafika		70%
Dźwięk		85%
Grywalność		70%
Pomysł		60%
Ogółem		70%



Eksperyment Delfin

Opowieści szpiegowskie od dawna inspirowały autorów scenariuszy gier komputerowych. Wystarczy przypomnieć klasyczne produkcje firmy Infogrames – Operation Stealth czy Future Wars. Cieszy nas, że i polscy producenci zaczynają sięgać po ten typ gier. Po zalewie kół fortuny i platformówek – Eksperyment Delfin stanowi nową jakość w polskich produkcjach rozrywkowych. Jest on dziełem grupy ART4, która ma już doświadczenie w tworzeniu podobnych gier – patrz Mentor.

Producent:
MarkSoft
ul. Lipińska 2
01-833 Warszawa
tel. 663-93-90

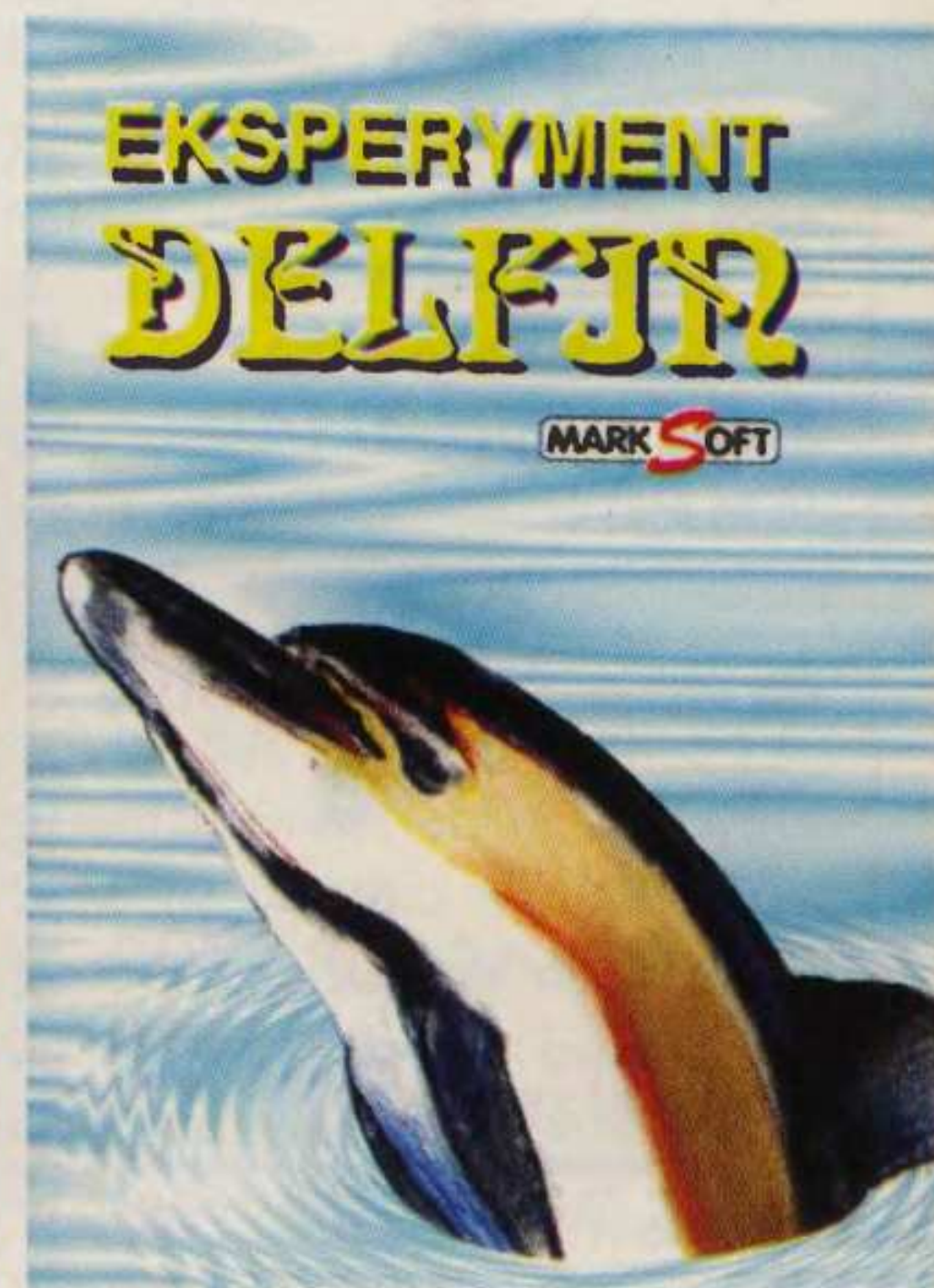
Program dostarczany jest na czterech dyskietkach wraz z instrukcją, która w połowie poświęcona jest historijce gry.

Eksperyment Delfin wymaga 1 MB pamięci na Amidze. Może zostać zainstalowany na twardym dysku. Niestety, program instalacyjny nie umie stworzyć katalogu, w którym mamy życzenie zainstalować sobie ED. Również użytkownicy niestandardowych sterowników monitora (DoublePAL, Multiscan) będą zawiedzeni – instalator wyświetli popularną kaszę na ekranie. Sama gra uruchamia się bez problemu, ale tylko w try-

bie PAL – posiadacze monitorów (S)VGA nie będą w stanie pograć.

Gracz ma rozwikłać sprawę tytułowego Eksperymentu Delfin. Clou scenariusza stanowią podróże w czasie. Rozwiązanie intrygi wbrew pozorom nie jest

trudne – nawet gracze nie wprawieni w łamigłówkach będą w stanie zająć dość dale-



ATR

All Terrain Racing (ATR) – to pierwsza spośród kilku zapowiadanych na ten rok gier brytyjskiej grupy Team 17. Prasa zachodnia nie myliła się, gdy w końcu ubiegłego roku upatrywała w ATR następcę powszechnie lubianego Micro Machines (Codemasters). Tak naprawdę gra potrafi zastąpić nie tylko MM, ale również Nitro (Psygnosis) i Overdrive (również Team 17), jako że jest zlepkiem tych trzech pozycji. Od każdej z nich zapożyczono to, co najlepsze. I tak, od Micro Machines, największego na tym polu konkurenta, zaczerpnięto (i udoskonalono!) pomysł wyścigu, polegający na zbieraniu punktów. Po Overdrive gra odziedziczyła dopracowaną, ładnie cieniowaną grafikę, a także możliwość nagrywania na dysk najlepszych czasów na poszczególnych trasach – niby nic takiego, ale zawsze można porywalizować z kolega-



dysku. Nitro posłużyło jako źródło drobiazgów (mniejszych i większych). Pacholki na drodze, ruchome bonusy, rozwidlenia, możliwość wybrania jednego spośród trzech typów samochodu – te elementy nie wpłynęły wprawdzie na kształt gry, bez

		
ATR		
Team 17 1995		
Zręcznościowa		
Amiga, CD32, PC		
Grafika		85%
Dźwięk		85%
Grywalność		95%
Pomysł		85%
Ogółem		95%



mi. Przy okazji skrócono do minimum czas ładowania tras z



ko. Wystarczy tylko dobrze kojarzyć fakty i zwracać uwagę na szczegóły. Tym, którzy nie będą mogli ruszyć się już na pierwszej planszy radzę, żeby przenieśli się w czasie do dnia, którego data widnieje na dokumencie leżącym na ziemi.

Pod względem liczby „pomieszczeń” oraz dynamiki akcji Eksperyment Delfin plasuje się poniżej podobnych gier zagranicznych. Rozmowy z postaciami są dosyć banalne – au-

torzy nie wykazali się od tej strony. Podobnie można określić grafikę – nie jest ona dopracowana, spodziewałem się po niej więcej. Tak samo dźwięk – nic specjalnego. Proszę jednak nie brać moich ocen zbyt do serca – wynikają one z porównania z grami zagranicznymi (choćby Operation Stealth).

Bardzo śmieszne jest zabezpieczenie antypirackie. Jest to zestaw ponumerowanych obrazków. Gra przy podróżach w czasie prosi użytkownika o zidentyfikowanie ikonki. Problem w tym, że czarne ikony z liczbami wydrukowano na czarnej kartce! Nie można tego skserować, a czytać trzeba – patrząc pod światło.

Malcolm Capusta

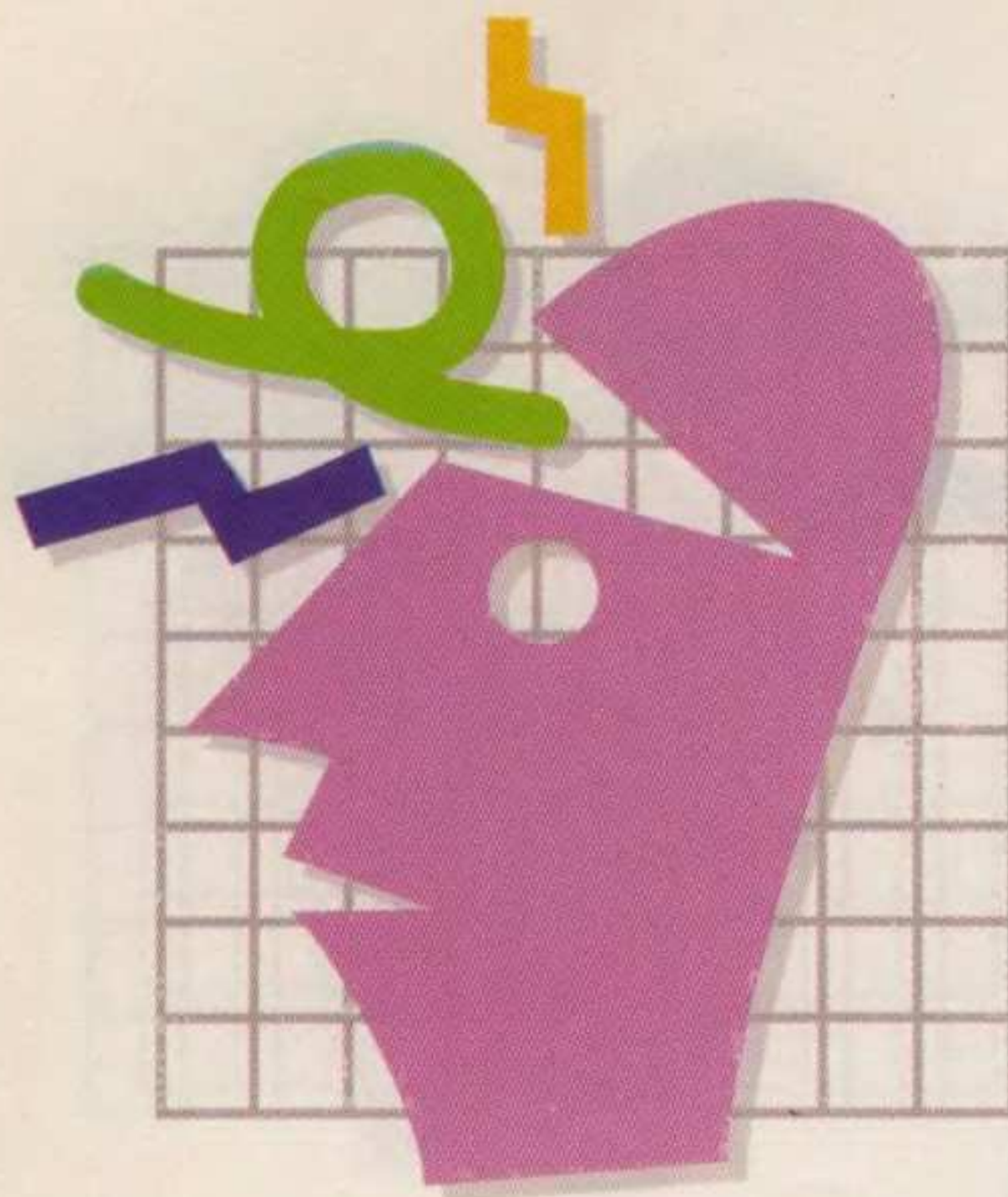
		
EKSPERYMENT DELFIN		
MarkSoft 1995		
Przygodowa		
Amiga		
Grafika		65%
Dźwięk		60%
Grywalność		50%
Pomysł		60%
Ogółem		60%

nich jednak nie byłaby aż tak atrakcyjna. Atrakcyjna? Ależ nie! Rewelacyjna! Tak, to właściwe określenie – rewelacyjna. Podoba się dosłownie każdemu, ale ma do tego prawo – należy przecież do nielicznych gier, którym nie mogę dosłownie nic zarzucić. Precyzyjne wykonanie, świetne, zerzniete pomysły (no cóż...) i doskonała grywalność – to właśnie cały ATR. Team 17 rulez!

Przemko Ścierański zwany Ściera

PS Mój dotychczasowy rekord to 177 tysięcy punktoli. Moon jest nie do ukończenia. Cholera!





Front Lines

Do kolekcji czysto wojennych gier, jakie pojawiły się ostatnio na rynku, możemy dodać jeszcze jedną: Front Lines firmy Impressions. Autorzy postawili na grywalność, więc bitwy staczymy na poziomie taktycznym, dowodząc pojedynczymi wozami bojowymi i niewielkimi jednostkami piechoty. Akcja osadzona jest w niedalekiej przyszłości, co nie ma jednak wielkiego wpływu na możli-



wości techniczne naszych wojsk. W kolejnych rundach przesuwamy swe oddziały po heksach (niektóre jednostki mogą spróbować rozjechać przeciwnika) i ostrzeliwujemy wroga.

Do zalet trzeba zaliczyć istotną rolę, jaką odgrywają jednostki transportowe, przemieszczając mniej mobilne pojazdy w pobliżu pola walki oraz inżynieryjne, które potrafią m.in. stawiać pola minowe. Oprócz tego mamy ciągły dostęp do wielu ważnych informacji, dotyczących np. morale

wędrówek z mapy taktycznej do guzika „Next”, aby wydać rozkazy w odpowiedniej kolejności. Z innej beczki – nieudany atak obniża morale jednostki, co w wy-



czy efektywności jednostek – informacje można wyświetlać na mapie taktycznej. Mapa ta jest zresztą kolejnym mocnym punktem gry – wszystkie heksy (las, pola, rzeki, góry, pustynie) zaprojektowano bardzo starannie. Wysiłek autorów można docenić, uruchamiając załączony edytor scenariuszy – dość wygodne narzędzie, oferujące graczowi bardzo szerokie możliwości, łącznie ze zmianą bazowej szansy na zwycięstwo w starciu dwóch jednostek.

Niestety, trudno nie dostrzec licznych wad, bardzo obniżających grywalność. Przede wszystkim, nasze oddziały przemieszczają się z pola na pole z widocznym opóźnieniem (nawet po wyłączeniu animacji), co przy znacznej ich liczbie spowalnia akcję i niepotrzebnie męczy użytkownika. Kolejna poważna wada dotyczy obsługi: niemal wszystko robi się za pomocą myszki, co oznacza konieczność częstych

padku ciężkiej artylerii (mordercza broń, niestety o niskim wyjściowym morale) oznacza, że po kilku niecelnych salwach nie ma ona żadnej użyteczności bojowej: morale spada, przez co spada celność ognia, więc jednostka znów chybia i morale znów spada... błędne koło, niezwykle frustrujące. Frustrację pogłębiają fatalne efekty dźwiękowe, dodatkowo spowalniające grę.

Krótko: świetny pomysł, niemal pogrzebany pod lawą drobnych niedociągnięć.

Wojciech Setlak



N a d

Sen

Gra przygodowa, której bohater – niejaki Maciek – musi wyrwać się ze szponów koszmarnego snu. Grafika składa się z zeskanowanych zdjęć. Gra w całości sterowana myszą. Trzy dyskietki. Amiga 500/600/1200, 1 MB RAM. (ws)

Producent i dystrybutor: LK Avalon, skr poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2



Operation Combat 2

Gra strategiczna firmy Merit. Dziewięć typów jednostek opisywanych sześcioma zmiennymi, sześć teatrów wojennych, wsparcie powietrzne i działania wywiadu. Można grać przez modem lub kabel. IBM PC 386 SX, 2 MB RAM, VGA, mysz, Adlib, SB. (ws)

Producent: Merit Software Inc.

Dystrybutor: LK Avalon



DreamWeb



Ponura przygodówka, w której gracz kieruje poczynaniami płatnego mordercy. Zadania, jakie musi wykonać w grze, są w rzeczywistości serią płatnych morderstw... IBM PC 386, 25 MB miejsca na twardego dysku, SB (dźwięk wymaga dodatkowych 3 MB EMS). (ws)

Producent: Empire Software

Dystrybutor w Polsce: MarkSoft, ul. Lipińska 2, 01-833 Warszawa, tel. 663-93-90

Hell



Miłośnicy mocnych wrażeń mogą już zagrać w nową przygodówkę na PC CD-ROM – Hell a Cyberpunk Thriller. Akcja gry toczy się u schyłku XXI w. w scenarii walk politycznych o władzę w USA, gdzie krwawe rządy Imperatora Solene Solux wspomagane są przez siły plekielne! Świetna oprawa graficzna (współudział tak znanych aktorów jak Dennis Hooper, Stephanie Seymour czy Grace Jones), podkład muzyczny grupy The Heavy Skies oraz mnóstwo zagadek i niespodziewanych zwrotów akcji. W następnym Gamblerze opis i solucja tej gry! (md)

e s t a n o

Producent: Gametek 1994

Dystrybutor: Licomp, ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa

Magic Coins

Planszowa gra logiczna (podobna do Otello) na Amigę 500/1200. Proste zasady, czytelny interfejs graficzny, niezła muzyka i łatwy w obsłudze edytor plansz. (md)



Producent: TimSoft, ul. Kościuszkowców 8, 75-350 Koszalin

Mnemotron



Gra logiczna, trenująca pamięć wzrokową i wyobraźnię, polegająca na kojarzeniu par obrazków, a właściwie zabawnych animacji - scenek rodzajowych. W rozwiązywaniu zagadek można rywalizować z komputerem (na 4 poziomach trudności) lub z „żywym” przeciwnikiem. Niezła oprawa graficzna i dźwiękowa, w tym miłe dla ucha melodyjki - to wszystko powinno przyciągnąć do komputerów (A500/A1200) nie tylko dzieci... (md)

Producent: TimSoft

Teo

Typowa zręcznościowa gra platformowa na Amigę (500/1200). Sterujesz tytułowym zabawnym stworzeniem, poruszającym się na dwóch kółkach i łap-



kach. Zadanie: bezpiecznie przeprowadzić bohatera na koniec planszy, uważając na kroczące, skaczące i latające kreatury oraz inne przeszkadzajki. (md)
Producent: TimSoft

3 x Logic Games



Zestaw trzech gier logicznych na Peceta (min. 286 VGA): UHO Puzzle Club, Słówka i Fast Brain. Pierwsza z nich - to typowe komputerowe puzzle. Druga polega na odgadywaniu przygotowanych przez komputer czteroliterowych słówek. Natomiast trzecia, Fast Brain, to nietypowa gra zręcznościowo-logiczna, w której układamy obrazki na czas. (md)

Producent: TimSoft

Jazz Jack Rabbit 2

Wciąż masz problem? Szybciej biegaj i więcej strzelaj! Tak, w dużym skrócie można podsumować fabułę drugiej części przygód wściekłego królika Jazzy (epizody 4-6). Królik nie ustaje w pościgu za międzygalaktycznym żółtym terrorystą... IBM PC minimum 386, 4 MB RAM, VGA. (md)

Producent: Epic MegaGames 1994

Dystrybutor: xland, skr. poczt. 57, 31-557 Kraków



AGENT CZ

platformówka

Wszyscy znajomi wolają na Czesia "Agent". Niestety ktoś wziął to na poważnie...



AMIGA

ALIEN TARGET

strzelanina

Obrona Ziemi przed najeźdźcami to pomysł stary jak świat. Ale takiej realizacji jeszcze nie było!

AMIGA

PC



SOCGER

gra sportowa

Piłka nożna w dobrej oprawie graficznej.

ARNIE II

"strzelanina"
Jak przystało na komandosa, nie boisz się niczego. Czeka Cię wieczna chwala lub śmierć.



AMIGA

PC

SANTA'S XMAS CAPER

gra platformowa
doskonała zabawa na zimowe wieczory



AMIGA

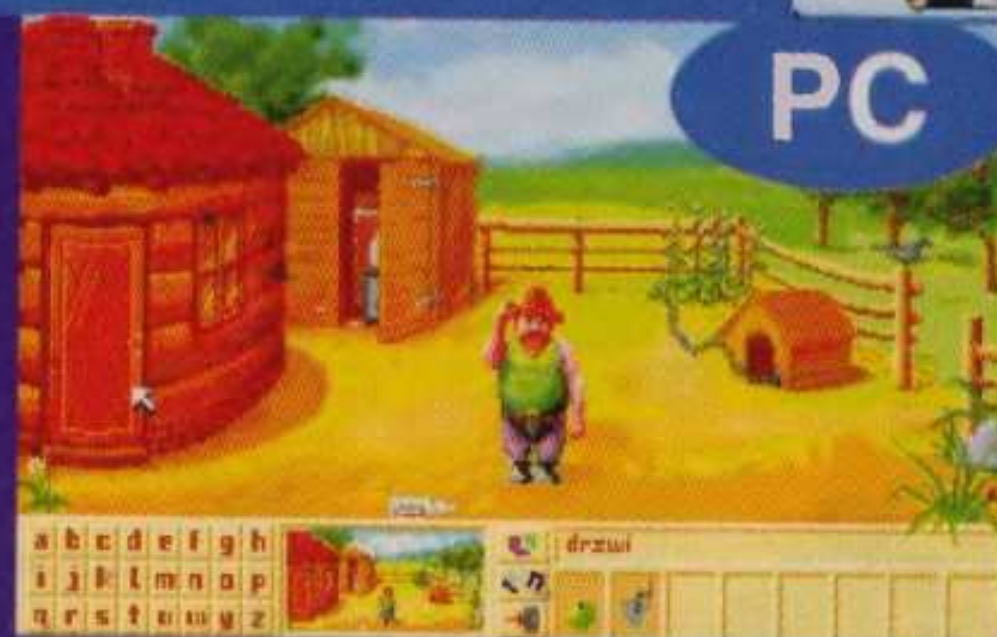
PC

PC

SOLTYS

gra przygodowa

Wciel się w osławionego soltysa i sprowadź na łono swej córki zaginionego narzeczonego!



5 DYSKIETEK!
KASETA Z MUZYKĄ!
WSPANIAŁA GRAFIKA
I DŹWIĘKI!



Te i wiele innych gier możesz kupić wysyłkowo u nas lub w każdym dobrym sklepie komputerowym.

L. K. AVALON

skr. poczt. 66

35-959 Rzeszów 2

Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę zwrotną. Informacje na temat cen oraz składanie zamówień: tel. (017) 627471 wew. 274, 275

Zapraszamy do współpracy autorów oryginalnych programów.

Proponujemy atrakcyjne warunki współpracy dla dystrybutorów oprogramowania.

JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

Członkiem GamblerClubu zostaje automatycznie każdy prenumerator Gamblera. Wystarczy więc opłacić – korzystając z kuponu prenumeraty wewnątrz numeru – prenumeratę i odczekać kilka tygodni na kartę klubową.

WZÓR ZAMÓWIENIA

Zamówienia na programy z oferty klubowej, które od Was otrzymujemy, bywają bardzo różnie formułowane. Zdarzył się nawet taki przypadek, że zamawiający nie podał numeru katalogowego gry ani komputera, na który program ma być przeznaczony, podczas gdy gra występowała w wersji dla Amigii i PC...

Proponujemy Wam zatem wzorec zamówienia, który gwarantuje, że wszystkie potrzebne informacje w zamówieniu się znajdują:

[Imię] [Nazwisko]
[Kod] [Miasto]
[Ulica]
[Numer klubowy]

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę [tu nazwa] dla komputera [tu format i nośnik] oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem [tu numer katalogowy] w cenie [cena klubowa].

[miasto, data] [podpis]

Przykładowo mogłoby to wyglądać następująco:

Jan Kowalski
00-095 Warszawa
ul. Nieprawdopodobna 16/7
GamblerClub Member 11023

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę Powermonger dla komputera PC, 3.5" oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem 0512 w cenie 22,00 zł.

Warszawa, 13/04/1995 r. [tu stosowny bohomoaz]

Komunikat klubowy

Otrzymujemy sporo zamówień od osób nie będących członkami klubu. Niektórzy formułują zamówienie, jakby do klubu należeli (tylko przez zapomnienie nie podają numeru karty członkowskiej), inni wręcz piszą, że do klubu nie należą i chcą grę kupić za cenę komercyjną (bez zniżki klubowej). Z przykrością informujemy, iż „GC” obsługuje wyłącznie klubowiczów.

Komunikat ZiP Soft

W marcu siedem osób ukończyło grę Phobos '99 i przesłało producentowi karty rejestracyjne wypełnione w sposób wskazujący na pomyślne ukończenie gry. ZiP Soft ufundował pięć nagród, które wylosowali:

* Dwa CD-ROM-y (wersje demo 50 polskich programów, grafika, muzyka):

Bronisław Madziar z Poznania,
Konrad Świata z Częstochowy.

* Trzy Komputerowe Słowniki Angielsko-Polskie (w. 5.5):

Małgorzata Czudec z Krosna,
Kuba Karaś z Dąbrowy Górniczej,
Roman Masztalerz z Poznania.

Gratulujemy!

Doom Generation

Na przełomie maja i czerwca br. film o takim właśnie tytule (reżyseria – Gregg Araki) wprowadzi na ekrany GRUPA ADYTON. Z grą Doom film łączy tylko jedno: przemoc w ilościach przekraczających wytrzymałość przeciętnego widza/gracza. Po dodaniu potężnej dawki seksu rzecz przypomina ponoć „Urodzonych Morderców” w koszmarniej, psychodelicznej atmosferze. W następnym numerze postaramy się zamieścić recenzję. Pieczętka „od lat 118” gwarantowana!

Klubowa lista przebojów

Klubowa lista przebojów

Zgodnie z tradycją przedstawiamy kolejne wydanie listy najlepiej sprzedających się programów z oferty GamblerClubu. Przypominam, że na liście znajdują się jedynie programy, które uzyskały nie mniej niż 1% zamówień. (Dzięki temu zapobiegamy nadmiernemu rozrastaniu się list o mało znaczący tytuły.) Rozkład zainteresowania użytkowników Amigii opisuje następująca tabela:

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Black Crypt	18.00%	1	0
2	Harpoon	14.22%	2	0
3	Space Hulk	6.22%	3	0
4	Birds of Prey	5.78%	6	2
5	Civilization	5.78%	4	-1
6	Dune	5.78%	5	-1
7	Dungeon Master	4.44%	7	0
8	Powermonger	4.44%	10	2
9	Deluxe Paint IV	4.00%	8	-1
10	Lure of the Temptress	4.00%	9	-1
11	Wing Commander	4.00%	12	1
12	Indianapolis 500	3.11%	13	1
13	Syndicate	2.67%	11	-2
14	688 Attack Sub	2.22%	14	0
15	NAM	2.22%	15	0
16	Pirates!	2.22%	20	4
17	Shadowlands	2.22%	16	-1
18	Theme Park	2.22%	17	-1
19	Flashback	1.78%	18	-1
20	F-117A	1.33%	19	-1

Sytuacja jest stabilna. W drugiej tabeli – zakupów dokonywanych przez użytkowników PC – również panuje stabilizacja.

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Privateer	7.76%	1	0
2	Strike Commander	5.82%	2	0
3	Buzz Aldrin's Race Into Space	4.08%	3	0
4	Lure of the Temptress	3.88%	4	0
5	Flashback	3.68%	7	2
6	Harpoon	3.68%	6	0
7	Seal Team	3.68%	5	-2
8	Syndicate	3.68%	9	1
9	Phobos '99	3.23%	12	3
10	Powermonger	3.23%	8	-2
11	Dune	3.02%	10	-1
12	Ultima VII	3.02%	11	-1
13	V for Victory III	2.80%	15	2
14	Dungeon Master	2.58%	14	0
15	Civilization	2.37%	13	-2
16	688 Attack Sub	2.16%	20	4
17	Carriers at War	2.16%	16	-1
18	Michael Jordan in Flight	2.16%	17	-1
19	Betrayer at Krondor	1.94%	19	0
20	FIFA International Soccer	1.72%	23	3
21	Incredible Machine	1.72%	21	0
22	Shadowlands	1.72%	22	0
23	Ultima Underworld II	1.72%	27	4
24	Wing Commander	1.72%	28	4
25	Hand of Fate PL	1.51%	24	-1
26	Heroes of the 357th	1.28%	25	-1
27	MIG 28M	1.28%	26	-1
28	Birds of Prey	1.08%	29	1
29	F-15 Strike Eagle III	1.08%	30	1
30	Indianapolis 500	1.08%	31	1
31	IndyCar Racing	1.08%	32	1
32	Legacy	1.08%	33	1
33	Quest for Glory III	1.08%	34	1
34	Seawolf	1.08%	35	1

Za miesiąc następną notowanie listy najchętniej kupowanych przez klubowiczów gier.

Oferta specjalna Consumer Electronics Trade

Do końca czerwca 1995 członkowie GamblerClubu mogą skorzystać z oferty specjalnej firmy Consumer Electronics Trade (50-550 Wrocław, ul. Wieczysta 141/2, tel. 688-656):

Produkt	Cena detaliczna	Cena klubowa	Oszczędność
Atari Jaguar (+ gra Cybermorph)	999 zł	899 zł	10%
Atari Lynx (+ gra niespodzianka)			
+ California Games + zasilacz i kabel ComLynx	422 zł	349 zł	17%
Atari Falcon030/4/170HDD			
(+ Mono SVGA 14" + Speed32MHz + ScreenUp!			
+ akcesoria i oprogramowanie: Atari Works/Speedo, Musicom, PhotoStudio i in.)	5005 zł	3999 zł	20%

Tabela A1. Słaząca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
182	Dracula	Psygnosis	Amiga	3.5"	1MB	46.36 zł	34.00 zł
183	FIFA Soccer	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	61.00 zł	55.00 zł
184	Frontier Elite II	Gametek	Amiga	3.5"	1MB	73.20 zł	45.00 zł
188	Hired Guns	Psygnosis	Amiga	3.5"	1MB	83.57 zł	60.00 zł
189	Humans	Gametek	Amiga	3.5"	1MB	61.00 zł	40.00 zł
190	Innocent	Psygnosis	Amiga	3.5"	1MB RAM	68.32 zł	50.00 zł
192	King's Table	Gametek	Amiga	3.5"	1MB	63.00 zł	57.00 zł
193	Utopia	Gremlin	Amiga	3.5"	1MB	35.01 zł	29.00 zł
194	Zool	Gremlin	Amiga	3.5"	1MB	42.09 zł	35.00 zł
195	Zool 2	Gremlin	Amiga	3.5"	A1200	52.03 zł	45.00 zł

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

81	Another World	Delphine Software	Amiga	3.5"	1MB	34.16 zł	28.00 zł
28	Birds of Prey	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	28.06 zł	22.00 zł
29	Black Crypt	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	28.06 zł	22.00 zł
82	Budokan	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	28.06 zł	22.00 zł
198	Cadaver/Payoff	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	34.16 zł	28.00 zł
93	Cruise for a Corpse	Delphine Software	Amiga	3.5"	1MB	34.16 zł	28.00 zł
197	Desert Strike	Gremlin	Amiga	3.5"	1MB	34.16 zł	28.00 zł
61	Dune	Virgin Games	Amiga	3.5"	1MB	28.06 zł	23.00 zł
58	Dungeon Master	Psygnosis	Amiga	3.5"	1MB	28.06 zł	20.00 zł
103	Flashback	Delphine Soft.	Amiga	3.5"	1MB	34.16 zł	28.00 zł
106	Future Wars	Delphine Soft.	Amiga	3.5"	1MB	34.16 zł	28.00 zł
117	Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	Amiga	3.5"	1MB	28.06 zł	22.00 zł
104	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	Amiga	3.5"	1MB	28.06 zł	22.00 zł

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

138	1942: Pacific Air War	MicroProse	PC	3.5"	386, 4MB RAM, VGA	95.16 zł	85.60 zł
139	Aladdin	Disney	PC	3.5"	386, 4MB RAM	79.30 zł	71.00 zł
140	Armored Fist	NovaLogic	PC	3.5"	386, 4MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
141	Armored Fist CD	NovaLogic	PC	CD	386, 4MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
142	Blade of Destiny	US Gold	PC	3.5"	AT, 1MB RAM, VGA	61.00 zł	55.00 zł
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 570KB, 16MB HDD, VGA	80.52 zł	72.00 zł
143	Desert Strike	Gremlin	PC	3.5"	386, 1MB RAM	61.00 zł	55.00 zł
144	Dracula	Psygnosis	PC	3.5"	AT, 1MB RAM	46.36 zł	34.00 zł
149	Eutectica CD	Psygnosis	PC	CD	486DX33, 4MB RAM	79.30 zł	72.00 zł
7	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	78.08 zł	60.00 zł
52	Fields of Glory	MicroProse	PC	3.5"	386/16, 2MB RAM, MCGA, 12MB HD	85.40 zł	65.00 zł
146	Frontier Elite II	Gametek	PC	3.5"	386, 2MB RAM	71.98 zł	45.00 zł
147	Frontier Elite II CD	Gametek	PC	CD	386, 2MB RAM	86.82 zł	52.00 zł
148	Harpoon II	Three Sixty	PC	3.5"	386-25, 2MB RAM, 20MB HD	79.30 zł	71.00 zł
149	Mail CD	Gametek	PC	CD	486, 4MB RAM	103.70 zł	93.00 zł
150	Hired Guns	Psygnosis	PC	3.5"	386, 1MB RAM	69.68 zł	42.00 zł
151	Humans	Gametek	PC	3.5"	AT, 1MB RAM	65.88 zł	42.00 zł
152	Innocent	Psygnosis	PC	3.5"	1MB RAM	82.96 zł	65.00 zł
154	King's Table	Gametek	PC	3.5"	386, 1MB RAM	66.00 zł	59.00 zł
155	King's Table CD	Gametek	PC	CD	386, 1MB RAM	63.00 zł	57.00 zł
153	Kingmaker	US Gold	PC	3.5"	AT, 1MB RAM, VGA	79.30 zł	70.00 zł
73	Labyrinth of Time CD	Electronic Arts	PC	CD	386SX/16, 4MB RAM, VGA	158.60 zł	95.00 zł
156	Lion King	Disney	PC	3.5"	386, 4MB RAM, karta dźwiękowa	79.30 zł	71.00 zł
158	Lili Divil	Gremlin	PC	3.5"	386, 4MB RAM	77.96 zł	69.00 zł
159	Lili Divil CD	Gremlin	PC	CD	386, 4MB RAM	77.96 zł	69.00 zł
157	Little Big Adventure CD	Electronic Arts	PC	CD	386-25, 4MB RAM, VGA	103.70 zł	93.30 zł
160	Magic Carpet CD	Electronic Arts	PC	CD	386-25, 4MB RAM, VGA	109.80 zł	98.80 zł
161	New World of Lemmings	Psygnosis	PC	3.5"	386, 4MB RAM	86.25 zł	75.00 zł
162	New World of Lemmings CD	Psygnosis	PC	CD	386, 4MB RAM	78.32 zł	70.00 zł
111	NHL Hockey CD	Electronic Arts	PC	CD	386/25, 4MB RAM, VGA	73.20 zł	65.00 zł
163	Nomad	Gametek	PC	3.5"	386, 4MB RAM	76.27 zł	68.00 zł
164	Novastorm CD	Psygnosis	PC	CD	386SX, 4MB	70.30 zł	63.00 zł
79	Pacific Strike	Electronic Arts	PC	3.5"	386, 4MB RAM, VGA	91.50 zł	72.00 zł
165	Quarantine	Gametek	PC	3.5"	386, 8MB	78.93 zł	70.00 zł
166	Quarantine CD	Gametek	PC	CD	386, 8MB	78.93 zł	70.00 zł
87	Shadowcaster	Origin	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	79.30 zł	60.00 zł
167	Star Crusader	Gametek	PC	3.5"	386, 2MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
168	Star Crusader CD	Gametek	PC	CD	386, 2MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
89	Subwar 2050 (polska wersja)	MicroProse	PC	3.5"	386, 1MB RAM, VGA/MCGA	79.30 zł	60.00 zł
55	Task Force	MicroProse	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA/MCGA	79.30 zł	60.00 zł
169	Tesseract	Gametek	PC	3.5"	386	63.58 zł	50.00 zł
170	The Journeyman Project CD	Gametek	PC	CD	386, 8MB RAM	113.34 zł	93.00 zł
171	Transport Tycoon	MicroProse	PC	3.5"	386-20, 4MB RAM, VGA	86.40 zł	78.00 zł
115	UFO: Enemy Unknown CD	MicroProse	PC	CD	386/20, 4MB RAM, VGA	103.70 zł	90.00 zł
172	Utopia	Gremlin	PC	3.5"	386, 2MB RAM	35.01 zł	29.00 zł
173	Wing Commander III CD	Origin	PC	CD	486-50, 8MB RAM, CD ds	183.00 zł	160.00 zł
174	Wolfpack CD	NovaLogic	PC	CD	80.52 zł	70.00 zł	
175	Zool	Gremlin	PC	3.5"	386	42.09 zł	35.00 zł
177	Zool 2	Gremlin	PC	3.5"	386, 2MB RAM	52.03 zł	45.00 zł
178	Zool 2 CD	Gremlin	PC	CD	386, 2MB RAM	59.50 zł	52.00 zł
176	Zool CD	Gremlin	PC	CD	386	52.00 zł	45.00 zł

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

83	Another World	Delphine Software	PC	3.5"	VGA	34.16 zł	28.00 zł
27	Birds of Prey	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
84	Budokan	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
179	Cadaver/Payoff	MicroProse	PC	3.5"	EGA/VGA	34.16 zł	28.00 zł
31	Dungeon Master	Psygnosis	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	20.00 zł
86	Flashback	Delphine Software	PC	3.5"	VGA	34.16 zł	28.00 zł
100	Future Wars	Delphine Software	PC	3.5"	EGA/VGA	34.16 zł	28.00 zł
32	Harpoon	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
116	Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
101	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
180	Hoyle Book of Games vol. 3	Sierra	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
181	King's Quest I	Sierra	PC	3.5"	EGA/VGA	40.26 zł	30.00 zł
118	Larry I	Sierra	PC	3.5"	VGA	34.16 zł	28.00 zł
120	Legend of Valour	US Gold	PC	3.5"	VGA	34.16 zł	28.00 zł
88	Operation Stealth	Delphine Software	PC	3.5"	VGA	34.16 zł	28.00 zł
102	Pirates!	MicroProse	PC	3.5"	VGA	28.06 zł	22.00 zł
133	Police Quest	Sierra	PC	3.5"	VGA	40.26 zł	33.00 zł
40	Powermonger	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
87	Rampart	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
76	Risky Woods	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
42	Shadowlands	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
127	Space Quest I	Sierra	PC	3.5"	VGA	40.26 zł	32.00 zł
128	Street Fighter II	US Gold	PC	3.5"	VGA	34.16 zł	28.00 zł
89	Wing Commander	Origin	PC	3.5"	VGA	28.06 zł	22.00 zł

Tabela B1. Bieżąca oferta ZIP Soft dla użytkowników komputerów PC

82	Phobos '99	ZIP Soft	PC	3.5", 5.25"	AT, 640KB, VGA	22.00 zł	18.50 zł
----	------------	----------	----	-------------	----------------	----------	----------

Tabela C. Bieżąca oferta EGO dla użytkowników komputerów Amiga

135	ABC Chemil	EGO	Amiga	3.5"	1MB	15.00 zł	11.00 zł
136	Inferior	EGO	Amiga	3.5"	1MB	19.00 zł	13.00 zł
137	Za Żelazną Bramą	EGO	Amiga	3.5"	1MB	24.00 zł	17.00 zł

Sklepy GamblerClubu

Pięć sklepów honoruje karty GamblerClubu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać „sklepem GamblerClubu”. Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości – skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

OPOLE

HMS COMPUTERS

ul. Krakowska 41a (DH Ślimak)

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

HMS COMPUTERS

Pl. Teatralny 13 (DH Opolanin)

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

WARSZAWA

IPS

ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66

Oferta: produkty z Tabel A w cenie klubowej

LUPUS

ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21

Oferta: będące w bieżącej sprzedaży książki Wydawnictwa LUPUS z 10% upustem.

WROCŁAW

Consumer Electronics Trade

ul. Wieczysta 141/2, tel. 688-656

Oferta: 3% upustu na wszystkie produkty (komputery i konsole Atari, oprogramowanie i akcesoria).

Oferta specjalna: do końca czerwca ekstra zniżki! (patrz ramka na str. 78)

Sprzedaż wysyłkowa

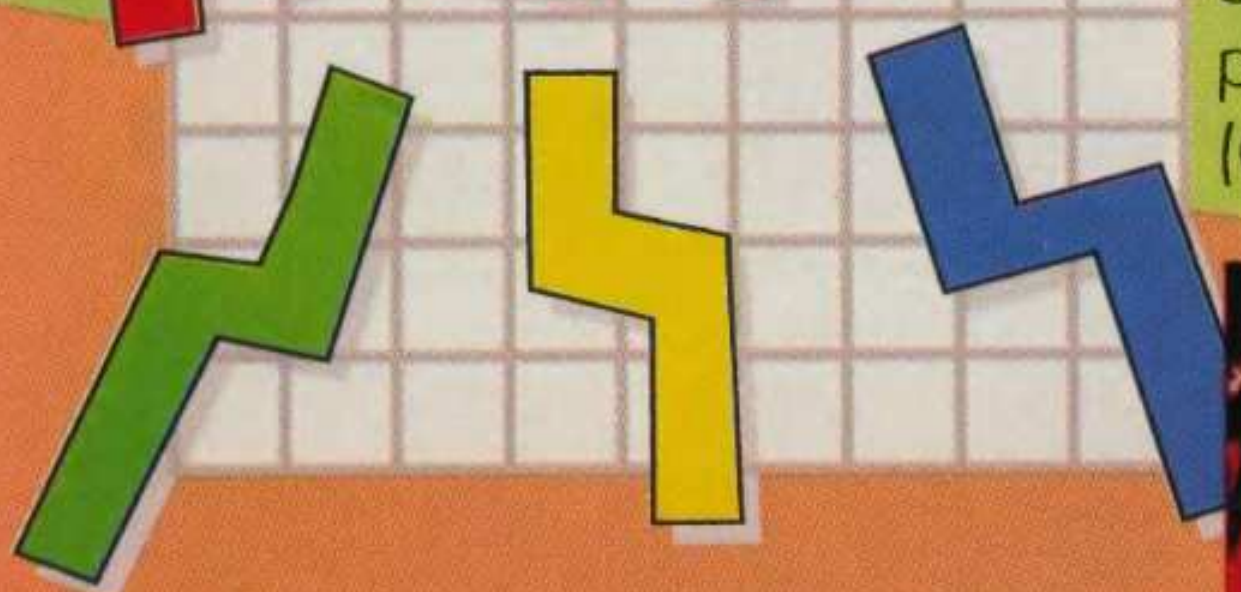
GamblerClub prowadzi sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania (ściślej mówiąc: prowadzą ją w naszym imieniu firmy dystrybucyjne – w chwili obecnej trzy: EGO, IPS i Zip Soft).

Zamówienie gry czy gier jest proste – wystarczy wysłać do GamblerClubu zamówienie i poczekać ok. 3-4 tygodni. Gra nadejdzie pocztą za zaliczeniem (tj. płatność następuje przy odbiorze). Obowiązuje Was cena klubowa (plus koszty pocztowe).

Bardziej niecierpliwym proponujemy zakup w sklepach GamblerClubu (mamy nadzieję, że będzie ich sporo na terenie całego kraju).

W tabeli nie zmieściła się pełna oferta firmy IPS – podaliśmy jedynie gry nowe w stosunku do oferty z Gamblera 3/95 oraz gry, których cena uległa zmianie

NEWS



ŚWIEŻE MIĘ- SKO (SOFT- WARE)

MAGIC CARPET (HIDDEN WORLDS)

Dodatek do najlepszej gry roku (nagroda na targach londyńskich), czyli Magic Carpet. 25



nowych misji, w tym 10 – dla kilku graczy na raz (multiplayer). Producent: Electronic Arts/Bullfrog. Termin: wkrótce. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

HARVESTER

Gra przygodowa z elementami role-playing i zręcznościowymi (w opcjach walki). Jednym z autorów Harwestera jest G.P. Austin, znany z przygotowania scenariuszy do m.in. programów Privateer i Strike Commander.

Akcja gry (a właściwie interaktywnego filmu) toczy się w koszmarnym świecie przyszłości, gdzie główny bohater musi toczyć walkę z otaczającymi go problemami oraz samym sobą (cierpi na amnezję). Mnóstwo



dialogów, co ważne, zbudowanych nieliniarnie. Producent: Merit. Termin: czerwiec 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

PRO HOCKEY '95. ALEX DAMPIER

Alex Dampier, gracz i trener (Wielka Brytania), firmuje swoim nazwiskiem nowy program hokejowy. Gracz może wybierać



spośród 25 drużyn narodowych (nie doniesiono nam, czy jest tam Polska – ale może lepiej, gdyby nie było), a także, czy pragnie uczestniczyć w pojedynczej rozgrywce, turnieju ligowym czy skorzystać z opcji multiplayer. Bardzo rozbudowane opcje treningowe, znakomita grafika, poziomy trudności do wyboru. Producent: Merit. Termin: kwiecień 1995. Komputer: IBM PC, PC CD-ROM. (jp)

1944. ACROSS THE RHINE

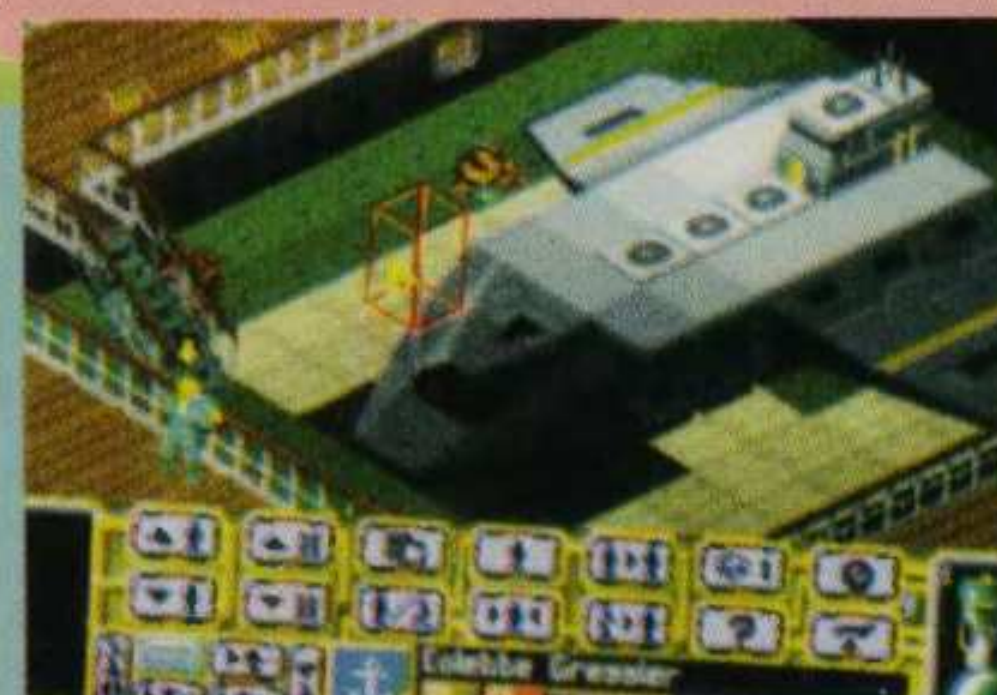
Symulacja walki czołgiem (trzy najsłynniejsze maszyny II wojny światowej). Gracz może dowodzić pojedynczym czołgiem lub całym batalionem. Realistyczna grafika 3-D, dbałość o szczegóły (m.in. wprowadze-



nie warunków pogodowych), nieskomplikowany interfejs użytkownika. Producent: MicroProse. Termin: czerwiec 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

Madcap Chase

Gra Dr. Drago's Madcap Chase jest czymś w rodzaju komputerowego Monopoly dla maximum pięciu graczy. Podróżując po Europie, gracze wykupują w miastach stacje telewizyjne, re-



stauracje, teatry, tory wyścigowe itp. Oprócz pozostałych graczy można natknąć się na postacie kierowane przez komputer, w tym demonicznego Doktora Drago, który może doprowadzić pechowego gracza do ruiny. Producent: Blue Byte. Termin: czerwiec 1995. Komputer: PC CD-ROM. (ws)

KINGDOM. THE FAR REACHES

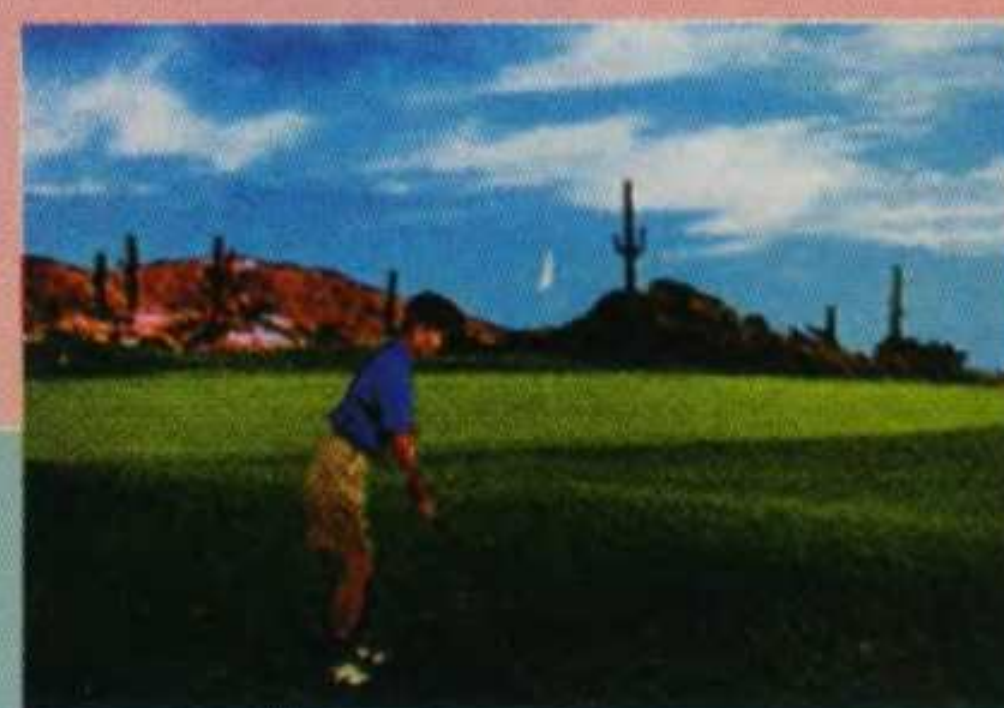
Akcja tej przygodowej gry toczy się dawno temu w krainie Pięciu Królestw. Magiczny Talizman został podzielony na kawałki i zaginął. Wykorzystując to – władzę objął zły czarnoksiężnik Torlok. Jedynie młody chłopiec, po-



tomek dawnych królów, będzie w stanie uchronić świat od terro-ru i cierpienia. Najpierw musi odnaleźć pięć kawałków Talizmanu. Tylko wtedy świat Pięciu Królestw odzyska wolność. Autorzy Kingdom... zapewniają, że akcja tej gry jest wielowątkowa i gracz może wybrać jedną z wielu dróg prowadzących do sukcesu. Producent: Interplay. Termin: kwiecień 1995. Komputer: PC CD-ROM, MAC CD-ROM. (jp)

SKINS GOLF AT BIGHORN

Golf zrealizowany w technice filmowej. Możliwość bardzo



dokładnej kontroli ruchów zawodników. Autorzy zapewniają, iż stworzyli najbardziej przyjacielski interfejs użytkownika w historii komputerowego golfa. Producent: Interplay. Termin: czerwiec 1995. Komputer: PC CD-ROM, MAC CD-ROM. (jp)

DUNGEON MASTER II. THE LEGEND OF SKULLKEEP

Długo, długo oczekiwana kontynuacja jednej z pierwszych gier RPG planowana jest podobno na kwiecień. Interplay przyzwyczajają jednak klientów, że ich zapewnieniom wierzyć nie nale-



ży (vide Stonekeep). Dungeon Master II tym razem wprowadzi nas w świat, gdzie technika i magia idą ręką w rękę. Autorzy obiecują, iż świat Skullkeep jest „inteligentny”, każda akcja spo-

tyka się tam z reakcją, a potwory zostały obdarzone rozumem. Nowością ma być interakcja między postaciami w grupie oraz postaciami i graczem. Producent: Interplay. Termin: kwiecień 1995. Komputer: IBM PC, PC CD-ROM, MAC, MAC CD-ROM, Amiga. (jp)

ZOMBIE DINOS FROM THE PLANET ZELTOD

Rasa Obcych pojawia się na Ziemi epoki jurajskiej i zamienia



dinozaury w zombie, a potem przenosi potwory w czasy dzisiejsze, aby pomogły im podbić świat. Dexter – dinozaur, który wymknął się Obcym, kradnie ich maszynę czasu i powiadamia gracza o mającym nastąpić kataklizmie. Teraz przyszłość świata leży już w Twoich rękach. Gra posiada liczne walory edukacyjne (Dinosaur Encyklopedia itp.). Producent: Interplay. Termin: maj 1995. Komputer: PC CD-ROM, MAC CD-ROM. (jp)

BALDIES

Gra wydaje się nieco podobna do Settlers bądź Genesii.



Gracz buduje własne społeczeństwo, tworzy jednostki budowniczych i żołnierzy, zatrudnia naukowców, a potem wciela w życie ich wynalazki. Rozwój naukowy – od epoki zupełnie prymitywnej aż do nowoczesności. Celem, oczywiście, pokonanie wroga sterowanego przez komputer lub innych graczy. Do wyboru sto światów, w których

gra może się toczyć, istnieje też opcja pozwalająca na zabawę w wersji multiplayer. Producent: Gametek. Termin: marzec 1995. Komputer: IBM PC, PC CD-ROM, MAC, Amiga. (jp)

WEREWOLF VS. COMANCHE

Symulator helikopterów RAH-66 Comanche i Ka-50 Hokum, pozwalający na rozgrywanie pojedynków między dwoma graczami przez modem i kabel lub starć między drużynami graczy przez sieć. Grafika od cza-



sów gry Comanche została poprawiona, ale dźwięk znowu tylko na SBI. Producent: Nova Logic. Termin: czerwiec 1995. Komputer: IBM PC, PC CD-ROM. (ws)

SIMISLE

Następna część słynnych simów. Tym razem stajesz przed



zadaniem zagospodarowania wyspy, której powierzchnię pokrywa olbrzymia dżungla. Gracza czekają liczne misje i scenariusze. Naczelnym zadaniem będzie utrzymanie odpowiedniej proporcji między rozwojem gospodarczym a równowagą ekologiczną świata. Producent: Maxis. Termin: maj 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

RISE OF THE ROBOTS II. THE RESURRECTION

Drużyna bijatyki, przez większość graczy uznanej za



nieudaną. Tym razem twórcy obiecują wystrzałową grafikę i nowe rozwiązania scenariusza. Producent: Mirage. Termin: czerwiec 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

PERFECT GENERAL II

Coś dla każdego miłośnika bitewnych strategii. Kontynuacja słynnego Perfect General, tym razem w nowej oprawie graficz-



nej i tylko na CD-ROM. Wojnę o panowanie nad światem toczysz na lądzie, w wodzie i powietrzu, używając dziesiątek rodzajów jednostek bojowych. Autorzy pozwalają wybierać między pięcioma poziomami trudności, tak więc gra przeznaczona jest też dla początkujących strategów. I oczywiście istnieje możliwość prowadzenia rozgrywki poprzez modem. Producent: American Laser Games. Termin: czerwiec 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

CONQUEROR

Zapewnienia autorów, iż Conqueror jest połączeniem gry symulacyjnej, strategicznej, RPG i akcji – brzmią równie intrygująco, co niepokojąco. W każdym

NEWS

razie przenosimy się we wczesnośredniowieczny świat walk, intryg i wojen. Grafika wydaje się imponująca. Jak będzie z



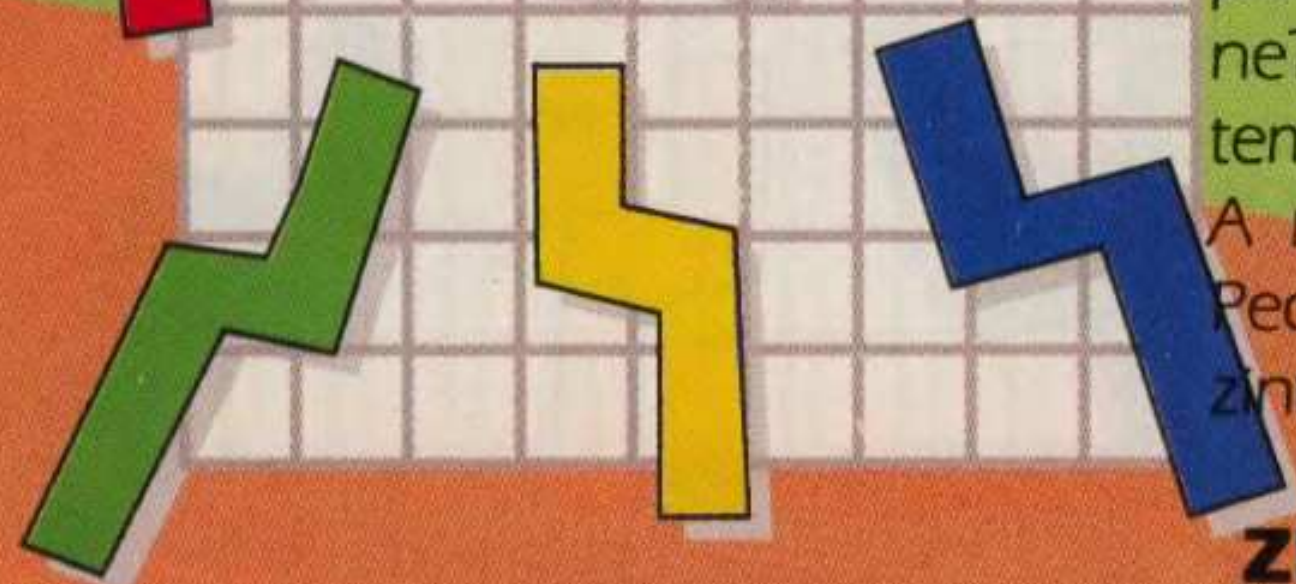
grywalnością, jeszcze zobaczymy. Producent: Warner. Termin: lipiec 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

PRIMAL RAGE

Ta gra wywołała już na świecie nielichą euforię. W prasie pełno jej reklam, na murach wiszą ogromne plakaty zachęcające do kupna i grania. A Primal Rage – to po prostu coś w rodzaju Mortal Kombat, tyle że zamiast zawodników „z krwi i kości” sterujemy ogromnymi przedpotopowymi stworami, dinozaurami i małpami. Miałem okazję grać w Primal Rage na automacie i, moim zdaniem, Mortal Kombat przy Primal Rage wydaje się gierką z lamusa. Producent: Warner. Termin: 1995 (w zależności od platformy). Komputer: wszystkie. (jp)



NEWS



SKŁAD ZŁOMU (HARD- WARE)

Modem i karta dźwiękowa

Firma Creatix Polymedia z Saarbruecken (Niemcy) opracowała konstrukcję supermultimedialnej karty o nazwie Combo Mania, na której umieszczono, oprócz 16-bitowego procesora sygnału cyfrowego (DSP) i sterowników do CD-ROM, także modem V.32bis. Co ciekawe, dzięki odpowiedniej konstrukcji szyny wewnętrznej wymiany danych, wszystkie trzy elementy składowe karty mogą pracować jednocześnie. Combo Mania kosztuje 400 DM. (in)

Pecet, sikor - dwa bratanki...

Sikor - to gwarowa nazwa naręcznego zegarka. Pecet - to, z kolei, gwarowa nazwa pewnego komputera. Jedno i drugie można nabywać na Bazarze Rózyckiego od Kulawego Zenka według odpowiedniego przelicznika na butelki. Microsoft poszedł jednak dalej. Przy współpracy z firmą Timex, producentem sikorów - wprowadził na rynek pakiet Timex DATA LINK, składający się z zegarka i oprogramowania

pod Windows. Zegarek ma mały bank danych, a oprogramowanie umożliwia wprowadzenie do Peceta informacji zapisanych za pomocą zegarka. Proste? Genialne? Czekamy na sterowany Pecetem garnek do gotowania jajek. A może sterowanego garnkiem Peceta? Przecież Pentium można zintegrować z grzałką. (in)

Zbro i Wacław w PC?!

Słuchacie Radia WaWa? Albo mamy i Radia „Zet”? Albo RMF FM? A może Radia Dla Ciebie? [Dla mnie to na pewno nie - DeStroyer]. Nieważne. Ważne, że już dziś możecie posłuchać dowolnej stacji radiowej nadającej na falach ultrakrótkich, korzystając ze specjalnej karty-tunera dla PC i oprogramowania pod Windows. Co ciekawe, chodzi to nawet całkiem nieźle i bez większych zakłóceń. Dostępne są różne takie karty: np. firma Aztech oferuje ją jako „add-on” do karty dźwiękowej Sound Galaxy Orion 16, ale można kupić kartę radiową pracującą niezależnie od dźwiękowej. Pytajcie w sklepach i na giełdach - kosztuje toto ok. 180 nowych złotych. Tylko - po co? Ale może komuś... (in)

O rany! Dźwięk zrenderowany?!

Firma DAGMA Sp. z o.o. z siedzibą w Katowicach wprowadziła do sprzedaży urządzenie o bardzo wymyślnej nazwie - procesor przestrzennego wzbogacania dźwięku Vivid 3D Plus, amerykańskiej firmy Nureality. Według „press release”, Vivid 3D Plus otacza użytkownika zadziwiająco czystym trójwymiarowym dźwiękiem, wykorzystując do tego celu jedynie dwa głośniki. Wynika więc z tego, że podłączony do byle jakiej karty dźwiękowej powinien z niej zrobić semi-grawisa. Wierzmy na słowo, bo jak dotąd, nie widzieliśmy i nie mieliśmy okazji posłuchać. Zainteresowanym podajemy kontakt: DAGMA Sp. z o.o., Katowice, tel. 152-37-89, 152-50-65. (in)

Sprostowanie

W nr. 4/95 Gamblera, w artykule „Komputer do grania” (dział Hardware str. 34) podaliśmy nadliczbowy numer telefonu firmy VOBIS, która dostarczyła nam sprzęt do testów. Aktualny numer telefonu firmy VOBIS - 31 85 42. Czytelników i firmę, a także użytkownika numeru, który nieopatrznie podaliśmy - serdecznie przepraszamy. (red.)

A NIECH TO OTELLO!

Taki okrzyk wydałem po otrzymaniu 69 (!) programów (55 - IBM PC, 11 - Amiga, 3 - Atari ST) na konkurs ogłoszony w nr. 1/95 Gamblera. Ocena programów i wyłonienie najsilniej grającego spośród nich zajmie co najmniej dwa miesiące, toteż najwcześniej w lipcowym numerze można spodziewać się rozstrzygnięcia tego konkursu. Wiadomo już jednak, że w rozgrywkach weźmie udział 60 programów, pozostałych 9 nie działa poprawnie. Programy zostały rozdzielone do 12 grup eliminacyjnych i metodą wielostopniowych rozgrywek będą walczyły ze sobą (w grupach każdy z każdym po dwie partie) o prymat, cenne nagrody i nieoficjal-

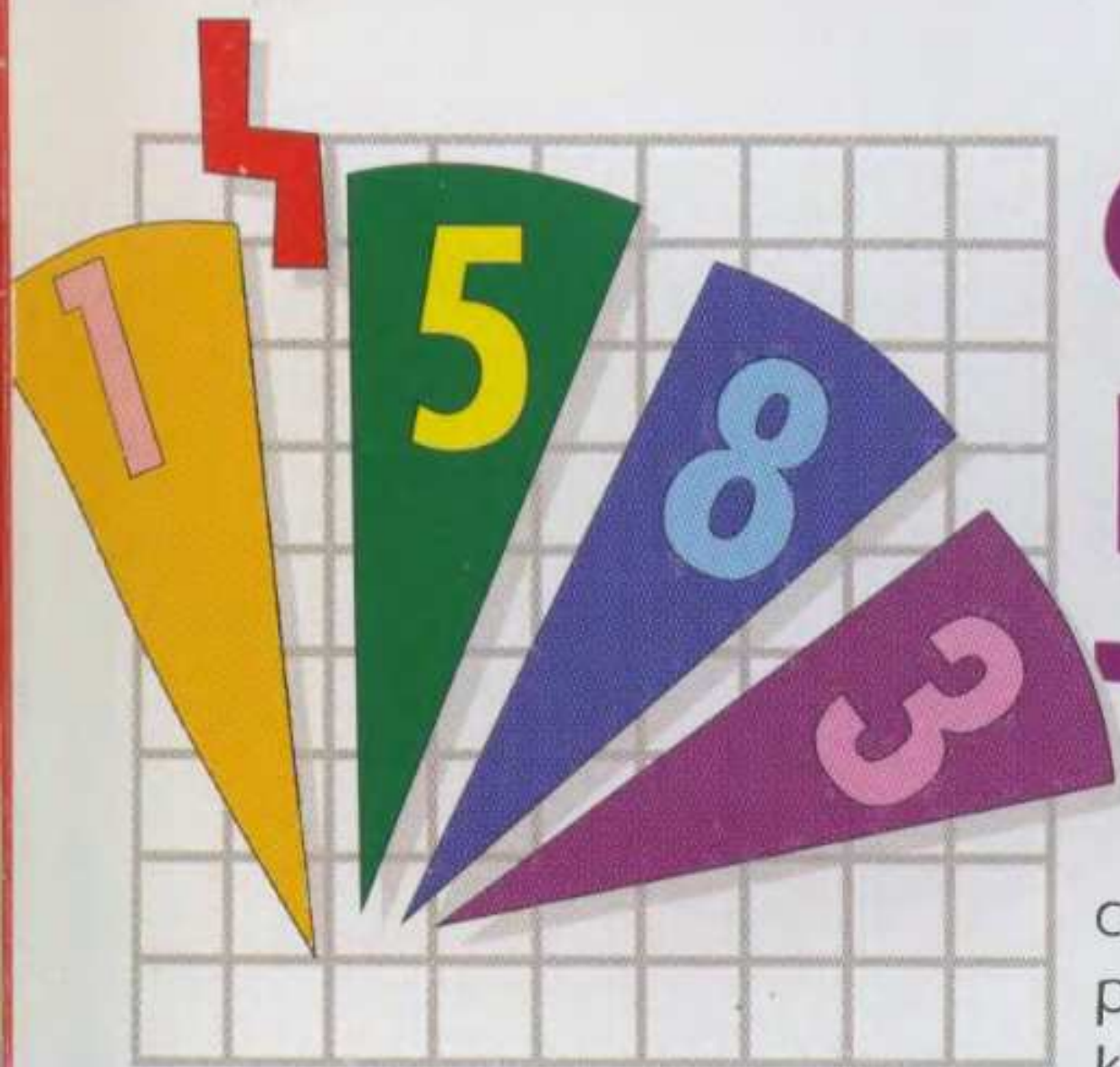
ny tytuł Mistrza Polski w Otello. Schemat rozgrywek został skonstruowany w ten sposób, że nawet jeśli 4 silne programy spotkają się w jednej grupie eliminacyjnej, mimo to mają szansę dotrzeć do półfinałów.

Przedstawiamy listę zawodników, których programy dotarły na konkurs (w kolejności napływania prac).

Dopisek „OUT” nie wymaga chyba wyjaśnień, **N** - nowe wersje programów, które zostaną uwzględnione w rozgrywkach, **Z** - w programach tych pierwszy ruch wykonuje zawsze gracz, więc partia rewanżowa - to walkower (64:0) dla rywala.

Andrzej Majkowski

Lp.	Imię	Nazwisko	Miasto
1	Tomasz	Leszczyński	Gorzów Wielkopolski
2	Tomasz	Maciorowski	Grajewo
3	Tomasz	Ocieczek	Sułoszowa
4	Sebastian	Maliszczak	Kraków
5	Tomasz	Formanowski	Poznań
6	Robert	Kowalski	Łódź
7	Janusz	Ganczarski	Białystok
8	Grzegorz	Pałys	Jawornik Polski
9	Dominik	Grabowski	Wałbrzych
10	Tomasz	Szwagrzyk	Brzeg
11	Tomasz	Wunsch	Głiwice
12	Krzysztof	Onak	Tarnów
13	Paweł	Ziniewicz	Hajnówka
14	Marcin	Spicer	Libiąż
15	Waldemar	Bizoń	Dębica
16	Marcin	Kaliciński	Gdańsk
17	Marcin	Kolański	Gdańsk
18	Szymon	Kobalczyk	Piotrków Trybunalski
19	Paweł	Nowakowski	Łask
20	Marcin	Puzio	Malbork
21	Śławomir	Czarko	Kąty Wrocławskie
22	Mariusz	Jakubowski	Gniezno
23	Dariusz	Szarmach	Szczecin
24	Grzegorz	Puchawski	Warszawa
25	Krzysztof	Sochacki	Knurow 3
26	Piotr	Nazarewicz	Legionowo
27	Leszek	Paprocki	Jaworzno
28	Szymon	Juraszczyk	Kędzierzyn-Koźle
29	Filip	Noworyta	Katowice
30	Tomasz	Arodź	Kraków
31	Łukasz	Piwowar	Jelenia Góra
32	Artur	Flinta	Kraków
33	Krzysztof	Czart	Barczewo
34	Bartosz	Kozłowski	Milanówek
35	Robert	Grzegorzewski	Warszawa
36	Paweł	Bartos	Kielce
37	Adam	Gromada	Dąbrowa Górnicza
38	Marcin	Kapiski	Bielsko-Biała
39	Robert	Mierzyński	Stalowa Wola
40	Patryk	Pietnoczko	Giżycko
41	Tomasz	Kustrzyński	Myszków
42	Wojciech	Kolański	Poznań
43	Adam	Kaczmarek	Bydgoszcz
44	Daniel	Pyra	Mysłibórz
45	Rafał	Przeworski	Ożarów Mazowiecki
46	Krzysztof	Seiler	Warszawa
47	Jarek	Wawszczak	Racula
48	Marcin	Węgrzynowski	Sopot
49	Adam	Borkowski	Sopot
50	Paweł	Siewko	Głogów
51	Andrzej	Pobłocki	Grabów n. Prosną
52	Piotr	Galka	Elbląg
53	Sebastian	Kwiecień	Staszów
54	Marcin	Flinta	Kraków
55	Adrian	Wieczorek	Piła
56	Przemysław	Gwiazda	Warszawa
57	Piotr	Jochymek	Wieliczka
58	Piotr	Mętel	Wieliczka
59	Marcin	Buczkowski	Solec Kujawski
60	Tomasz	Tkaczuk	Warszawa
61	Jakub	Łabeński	Łańcut
62	Sebastian	Węglarczyk	Kraków
63	Ślawek	Bydoń	Kraków
64	Michał	Kukier	Świdnik
65	Krzysztof	Trębacz	Chrzanów
66	Marek	Borzyszkowski	Chojnice
67	Tomasz	Jędruszek	Myszków
68	Marcin	Marszałek	Gdańsk
69	Krzysztof	Bogacz	Poznań



OSTATNI AKORD KONKURSU TELEZGADULA

W pierwszym dniu kwietnia br. punktualnie o godz. 12.00, w atmosferze bynajmniej nie primaprilisowej, odbyło się w Wydawnictwie LUPUS wręczenie nagród najlepszym zawodnikom całorocznego konkursu Telegadula. Z ponad 400 zawodników, którzy próbowali swych sił w odgadywaniu telewizyjnych screenshotów, najlepszy okazał się **Piotr Kliber** z Jasienicy, gromadząc 180 pkt. (na 185 pkt. możliwych,

co stanowi 97,3% trafnych odpowiedzi). Otrzymał w nagrodę komputer klasy IBM PC 486DX2-66, 8 MB RAM, z dyskiem twardej 420 MB, napędem CD-ROM Mitsumi o potrójnej szybkości, kartą dźwiękową Wave Raider 32+ i 14-calowym monitorem kolorowym Samsung. Drugie miejsce zajął **Michał Kubik** z Łodzi (177 pkt.) otrzymując – do posiadanego już komputera Amiga – kartę M-TEC Turbo z procesorem Motorola 68030 i 4 MB RAM. Trzecią lokatę zdobyła **Barbara Mali** (175,5 pkt.), która w nagrodę otrzymała drukarkę atramen-

tową Hewlett-Packard DeskJet 320. Kolejne cztery miejsca zajęli: **Tymoteusz Majewski, Radosław Rogowski, Jarosław Bąszak i Piotr Krótki**. Zdobyli oni 16-bitowe konsole Super Nintendo z pakietem gier. Pierwszą dzięsiańkę zamknęli: **Maciej Rączka, Sławomir Jodyński i Krzysztof Bajorek**, którzy stali się właścicielami joysticków oraz licencjonowanych gier.

Joysticki ufundowała firma **Tornado**, a licencjonowane pakiety gier – **IPS Computer Group**. Pozostałe nagrody ufundowało **Wydawnictwo LUPUS**,

wydawca miesięcznika Gambler.

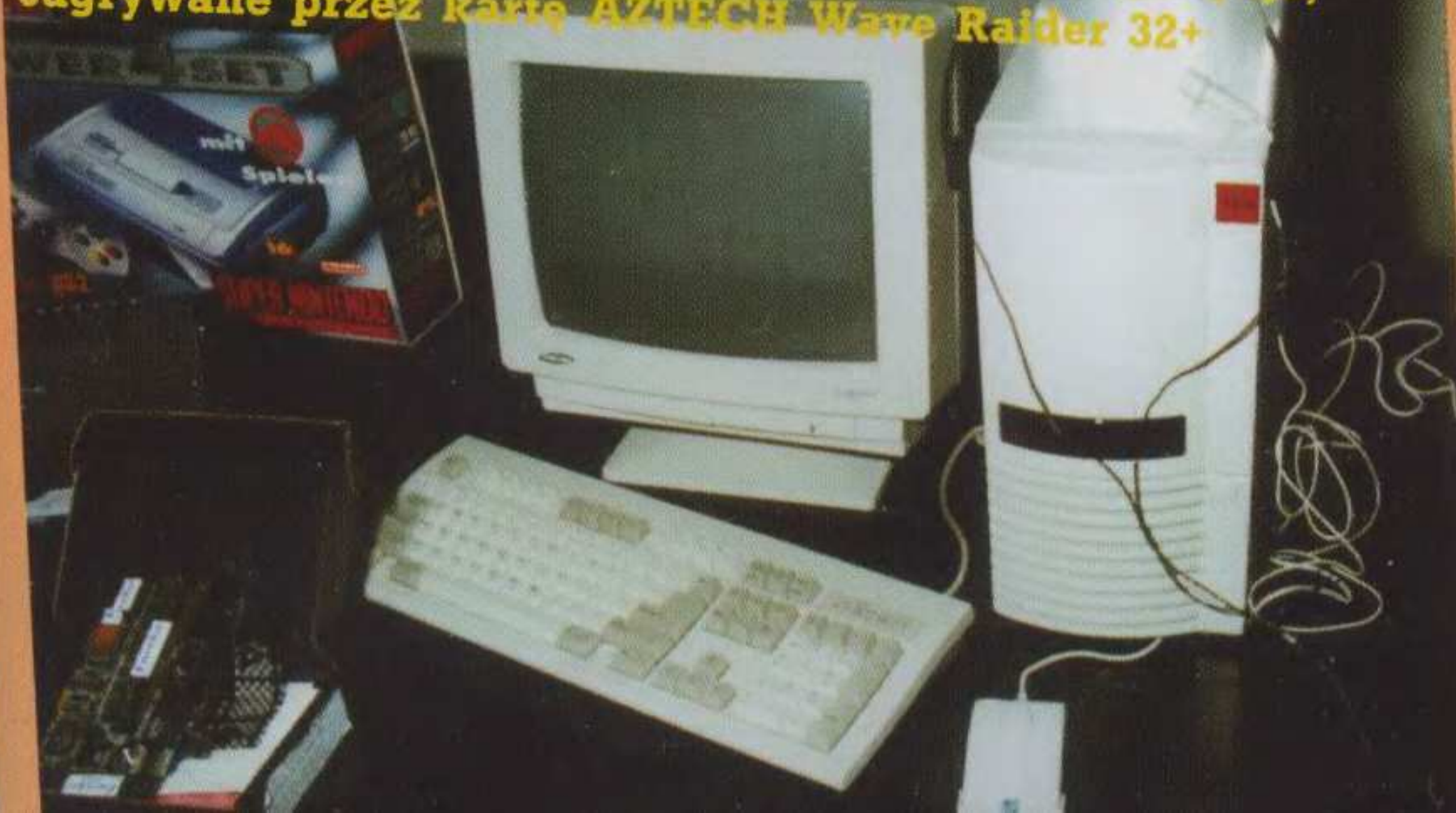
Nagrody wręczył dyrektor wydawnictwa, **Grzegorz Eider**, który pełni równoległe funkcję redaktora naczelnego Gamblera, a wspomagali go: sekretarz redakcji, **Elżbieta Jaworska** oraz szef działu konkursów, a jednocześnie pomysłodawca i realizator Telegaduli, **Andrzej Majkowski**. Niestety, nie wszyscy laureaci zjawili się, by osobiście odebrać należne im trofea. Uroczystość odbyła się w kameralnej atmosferze, uświetnionej drinkami coli i słonymi paluchami.

Andrzej Majkowski



Mistrz Telegaduli, Piotr Kliber odbiera gratulacje od dyr. G. Eidera

I nagroda Telegaduli – komputer 486DX2-66 w multimedialnej postaci – „zastuchany” we własne kompozycje, odgrywane przez kartę AZTECH Wave Raider 32+



Mimo że cała czarna, drukarka atramentowa HP DeskJet 320 (III nagroda) może drukować także w kolorze



Ta mała i niepozorna karta (II nagroda Telegaduli), z procesorem Motorola 68030 i 4 MB RAM na pokładzie, zamieni Amigę w demona szybkości



Joysticki i licencjonowane gry (VIII-X miejsce) – słodkie gadzety na pociechę



Panorama nagród Telegaduli. Najdumniej prężą się konsole Super Nintendo (nagrody za IV-VII miejsce)



G A L E R I A



Sierpień 2080. Wprowadzenie Nowych Praw Człowieka wywołuje zamieszki w TechnoCity.



Wrzesień 2080. Zamieszki przerodziły się w rebelię. Prominenci opuszczają miasto.



Grudzień 2081. Gwardia Narodowa krwawo tłumi powstanie, spychając niedobitki rebeliantów do kanałów miasta.



Lipiec 2095. Nowe metody resocjalizacji sprawiają, że liczba niezadowolonych mieszkańców TechnoCity spada do zera.



Maj 2100. Sąsiednie metropolie biorą przykład z TechnoCity - powstaje MegaPolis...

Autorem majowej Galerii jest Tomasz Bagiński z Białegostoku, uczeń Społecznego Liceum Ogólnokształcącego. Prezentowane prace przedstawiają autorską wizję miasta przyszłości – TechnoCity, we fragmentach kroniki tej metropolii.

To już druga autorska Galeria Tomka. Rok temu, w nr. 4/94 Gamblera, po raz pierwszy prezentowaliśmy jego grafiki komputerowe, które wykonał również na PC 486DX 50MHz, wspomagającym programami 3D Studio i Autodesk Animator Pro.

W Galerii Gamblera prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie, albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdą swoje miejsce w Galerii.

Należy tylko spełnić następujące warunki:

1. Artysta wysyłając prace załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieod-

płatnie, jedynie dla przyszłej sławy.

2. Do nadesłanych prac trzeba dołączyć krótką notkę informacyjną o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy itp. Jeżeli któreś z nadesłanych grafik były już prezentowane publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.

3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody-niespodzianki.